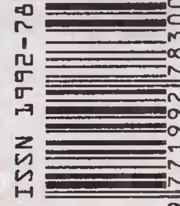
VR виртуальные радости

№ 9

(153), сентябрь, 2012 г. ■ Выходит раз в месяц с января 2000 года ■ В розницу цена свободная http://vrgames.by



В НОМЕРЕ:

■ АНОНСЫ

Beyond: Two Souls

Need for Speed: Most Wanted

Ni no Kuni: Wrath of the White Witch

Tekken Tag Tournament 2

■ ОБЗОРЫ

Darksiders 2

Krater: Shadows over Solside

Orcs Must Die! 2

Resonance

Sleeping Dogs

The Amazing Spider-Man

The Walking Dead — Episode 2: Starved for Help

Unmechanical

■ БЕСТИАРИЙ

Мутанты: неугомонные гены

■ ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

TRON 2.0

■ РЕТРОСПЕКТИВА

История серии The Elder Scrolls

■ ИНТЕРВЬЮ

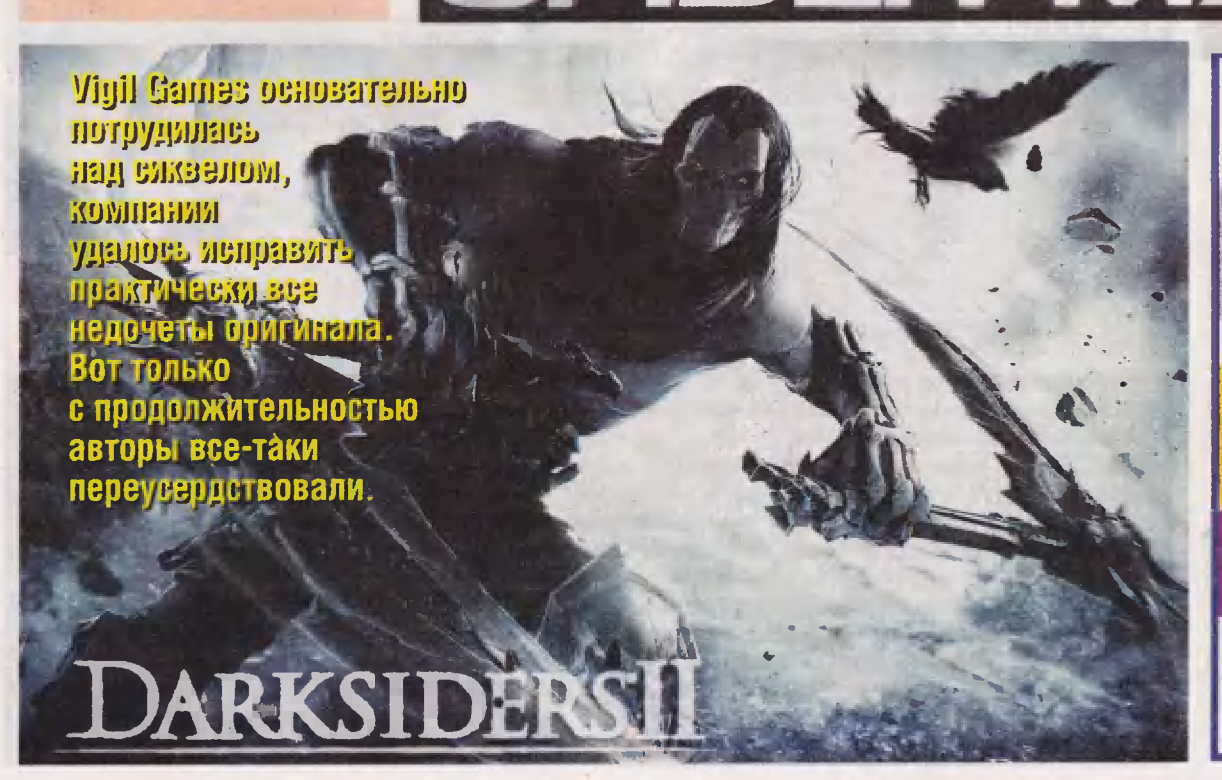
Николай Дыбовский: «Каждое произведение имеет свою волю»

SLEEPING DOGS

Замечательный боевик и превосходная драма, разработчикам которой совсем чуть-чуть не хватило старательности, чтобы выпустить шедевр.

the amazing SPIDER-MAN

После блистательной Shattered Dimensions игры про Человека-Паука снова пошли под откос. С лучшими образчиками жанра «комиксных проектов» его и сравнивать не стоит.



Vigil Games основательно потрудилась над сиквелом, компании удалось исправить практически все недочеты оригинала. Вот только с продолжительностью авторы все-таки переусердствовали.

Здравствуйте!

Последний месяц лета закончился, порадовав нас двумя очень качественными проектами — Darksiders 2 и Sleeping Dogs. Рецензии на них и другие интересные разработки разместились на страницах сентябрьского номера «ВР». Из анонсов в этом выпуске подготовлены материалы по ремейку NFS: Most Wanted и файтингу Tekken Tag Tournament 2. Также есть превью неординарной, как и все японское, Ni no Kuni и невероятной Beyond: Two Souls, которую разрабатывает сам Дэвид Кейдж.

В прошлом номере с нами беседовал Кен Ролстон, а сейчас мы взяли интервью у Николая Дыбовского, который рассказал много чего интересного о своем новом загадочном проекте «Тук-тук-тук». Из кино стоит обратить внимание на сиквел «Неудержимых» — потрясающий боевик для тех, кто вырос на фильмах с Брюсом Уиллисом, Арнольдом Шварценеггером, Сильвестром Сталлоне и, конечно же, Чаком Норрисом. «Вспомнить все» тоже вряд ли разочарует зрителя, а Indie Game — The Movie следует посмотреть каждому, кто интересуется игровой индустрией и стартапами.

Кстати, отличные новости: уже через один номер, в ноябре, газету «разнесет» аж до 32 страниц.



Whore of the Orient — новая игра от Team Bondi

Студия Team Bondi, создатели знаменитого детективно-нуарного проекта L.A. Noire, потихоньку начинает делиться сведениями относительно своей следующей игры. Она получила название Whore of the Orient и разрабатывается для PC и консолей следующего поколения. Даже приблизительная дата выхода не называется, однако мы попробуем сыграть в Нострадамуса и предскажем, что Whore of the Orient не покажется в продаже ранее конца 2013 года — ожидается, что приставки следующего поколения прибудут в магазины именно к Рождеству 2013.

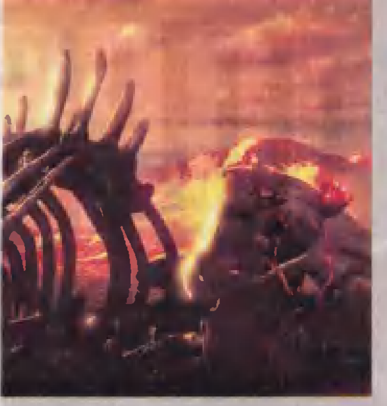
О сюжете игры известно немного. Действие Whore of the Orient развернется в Шанхае в 1936 году, который разработчики именуют одним из самых коррумпированных городов в мире. Главные герои — несколько полицейских, они всеми силами стараются навести порядок в городе.

Будет ли новый проект похож по геймплею на L.A. Noire — не уточняется. Но в любом случае, в Team Bondi работают довольно талантливые ребята, которые наверняка сделают новую игру как минимум любопытной.



Lightning Returns — второй сиквел Final Fantasy 13

25 лет исполнилось и серии Final Fantasy. Square Enix к этой дате приурочила анонс проекта Lightning Returns: Final Fantasy 13. В мини-семействе Final Fantasy 13 это уже будет третья игра, как утверждает Square Enix, она же станет и последней. Завершение трилогии расскажет нам о новых приключениях девушки Лайтнинг, на этот раз — на архипелаге Навус Партус, включающем четыре острова. С одного острова на другой можно попасть на монорельсовом поезде. Цель у Лайтнинг в новой игре очень благородна — спасти мир, до уничтожения которого остается всего лишь 13 дней. По словам разработчиков, в новой игре очень большое значение имеют исследование локаций и разговоры с персонажами. Из других особенностей разработчики отметили большое количество костюмов и трансформирующееся оружие. Lightning Returns: Final Fantasy 13 готовится к релизу в 2013 году, игра выйдет на PlayStation 3 и Xbox 360.



160 уровней в Diablo 3

Похоже, Blizzard серьезно отнеслась к критике Diablo 3 и быстро дорабатывает слабые стороны игры. Быстро — и весьма творчески. Кроме ожидаемых и предсказуемых изменений в балансе навыков, характеристиках монстров и предметов, в патче 1.0.4 анонсировано пару новшеств, достойных упоминания в отдельной новости.

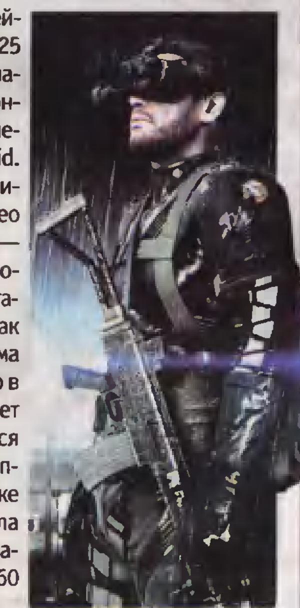
Во-первых, легендарные предметы снова станут такими же мощными, как в Diablo 2. То есть на порядок мощнее редких, что весьма стимулирует коллекционеров и аукционеров. Улучшение легендарных вещей предполагает не только накручивание цифр, но также действительно уникальные свойства. Например, мы сможем найти кольчугу, надев которую, можно выбивать золото из монстра каждым ударом, оставляющие огненный след сапоги или меч, призывающий на помощь ангела.

Второе изменение призвано надолго решить проблему утечки игроков, достигших максимального уровня развития. Теперь сверх 60 обычных уровней мы сможем получать «уровни совершенствования», коих аж 100 штук!

При повышении уровня совершенствования герой получает полноценную прибавку к основным характеристикам и 3% к поиску вещей и золота. А еще за каждые 10 таких уровней полагается особая рамка вокруг портрета героя — все радости настоящего манчкина на лицо.

Опасность зависнуть в Diablo снова грозит каждому из нас.

Metal Gear Solid снова с нами!



Совсем недавно знаменитому игровому семейству Metal Gear исполнилось, как и Final Fantasy, аж 25 лет. И в честь этого знаменательного события компании Konami и Kojima Productions официально анонсировали проект с подзаголовком Ground Zeroes, следующую «большую» игру в серии Metal Gear Solid. Представлял публике новый проект сам Хидео Кодзима. Причем он не ограничился только словами. Хидео продемонстрировал зрителям «живой геймплей» — в демо-уровне Снейк, бессменный герой сериала, совершает диверсию на вражеской военной базе. Старина Снейк так же быстр и ловок, как и прежде, и так же мастерски бесшумно уничтожает врагов. Кодзима подчеркнул, что, если противники обнаружат вас, то в Metal Gear Solid: Ground Zeroes это еще не означает провал задания. Просто придется постараться скрыться от преследователей, используя все доступные возможности. Игра разрабатывается на движке Fox Engine, собственной разработке Kojima Productions. Демоверсия была показана на ПК, однако Metal Gear Solid: Ground Zeroes выйдет на Xbox 360 и Playstation 3. Когда — неизвестно.

Фильм God of War расскажет о становлении Кратоса



Потихоньку продолжаются работы над экранизацией игры God of War, повествующей о приключениях бесстрашного спартанца Кратоса. Недавно стало известно, что студия Universal привлекла к работе над сценарием картины Маркуса Данстена и Патрика Мелтона — этот дуэт известен, прежде всего, работой над фильмами серии «Пила», а также над ужастиками «Пираньи 3DD» и «Коллекционер». Немного странно, что на доработку черновой версии сценария God of War привлекли людей, привыкших работать с «мясными» хоррорами, но, судя по всему, Маркус и Патрик прекрасно понимают, с чем им придется иметь дело на этот раз.

По словам Данстена, черновой вариант сценария God of War писался до выхода фильмов «300 спартанцев», «Битва титанов» и других аналогичных картин, причем во всех этих фильмах уже есть какие-то элементы God of War. Теперь главная задача Мелтона и Данстена — сделать сценарий оригинальным, чтобы он перестал походить на фэнтези-боевики последнего времени.

В экранизации God of War нам обязательно расскажут о становлении Кратоса и объяснят, каким образом он стал тем брутальным воином, которого мы знаем из видеоигр.

Skyrim получит новое дополнение — Hearthfire



Как передает Eurogamer, компания Bethesda официально подтвердила разработку второго дополнения к TES V: Skyrim. Новое DLC называется Hearthfire, в продаже в сети Xbox Live оно появится уже буквально вот-вот — релиз запланирован на 4 сентября. На PC и PlayStation 3 аддон также будет доступен, но ждать его там рекомендуется только в начале октября, поскольку первый месяц после релиза это DLC является эксклюзивом для консоли Microsoft. Hearthfire ориентировано на настоящих хозяйственников и домоседов. Новое дополнение позволяет игрокам покупать земли в Скайриме и строить на них самые разнообразные здания. Это может быть башня мага, или же — усадьба зажиточного «барина». После того, как дом будет построен, игрок сможет заняться обустройством обычной жизни — нанять слуг, пригласить барда, который развлечет песнями, также DLC позволяет усыновить ребенка. В общем, тихая и спокойная обычная жизнь. На Xbox 360 Hearthfire будет стоить 400 MS Points (что равняется $5). Сколько придется выложить за версии для PC и PS3, неизвестно.

Первые подробности Call of Duty: Black Ops Declassified

Бесспорно, в этом году главной игрой в серии Call of Duty будет Black Ops 2. Однако Activision не забывает и о других проектах, рангом пониже — так, совсем недавно в интернете появились первые подробности о новой игре, получившей подзаголовок Black Ops Declassified. Этот проект разрабатывается для консоли PlayStation Vita, а релиз намечается на ноябрь (напомним, в этом же месяце в продажу поступит и Black Ops 2).

Как сообщила Activision, новая игра станет своеобразным мостиком, соединяющим первую и вторую части Black Ops. У Declassified будет собственная сюжетная кампания, действия которой развернутся в промежутке между событиями номерных игр. Но можно предположить, что ареной боевых действий в новой портативной Call of Duty опять станут битвы холодной войны. Как сообщают разработчики, управление в игре создается с учетом сенсорных особенностей Vita. Непременно будет и многопользовательский режим, «вмещающий» до 8 игроков, украшенный режимами Kill Confirmed и Team Deathmatch.



Castlevania: Lords of Shadow 2 появится на PC

Радостная весть для отечественных поклонников серии Castlevania, обладающих PC. Как сообщил в своем твиттере Дэйв Кокс, продюсер проекта Castlevania: Lords of Shadow 2, новая игра почтит своим присутствием не только Playstation 3 и Xbox 360; она также непременно заглянет и на персональные компьютеры. Однако больше ничего Дэйв о грядущем проекте не поведал, даже дату релиза PC-версии назвать не решился.

Пока можно сказать лишь то, что в продаже Castlevania: Lords of Shadow 2 должна появиться в 2013 году. Как твердят слухи, главным героем игры станет граф Дракула, которому предстоит бороться с множеством самых различных врагов и избавляться от некоего проклятия. Однако Konami не подтверждает и не опровергает эту информацию.

Также пока не известно доподлинно, будет ли PC-версия проекта хоть сколько-нибудь отличаться от своих консольных товарок. Так что радуемся анонсу варианта для ПК и ждем новых подробностей об игре от издателей.



Assassin's Creed — чем больше, тем лучше?

До сих пор ни одну игровую серию «конвейерность» до добра не доводила. Если новые игры в известной вселенной выходят слишком быстро — раз, а то и два в год, — неуклонно снижается качество продукта. Но Алекс Хатчинсон, креативный директор серии Assassin's Creed, полагает, что «конвейерность» конкретно играм об ассассинах вовсе не повредит.

Как поведал Хатчинсон, изначально Assassin's Creed не планировался как «долгоиграющий» сериал, и у его создателей даже не было четкого плана по развитию линейки. Сейчас же такой план есть, и он предполагает выпуск новых «ассасиновых игр» ежегодно. Более того, в случае с Assassin's Creed III нас ждет та же история, что происходила со второй серией — сначала разработчики выпускают главную игру, а затем — множество спин-оффов с цифрой III в названии. То бишь вроде как и игры новые будут, и потянуть время до выпуска полноценной четвертой части получится.

Сам Хатчинсон считает, что нет ничего плохого в том, что новые игры выходят часто. По его словам, если бы группа Radiohead выпускала каждые полгода новый альбом — он бы покупал эти диски. Только почему-то Хатчинсон не учитывает то, что Radiohead не выпускает альбомы раз в полгода. Повод задуматься?



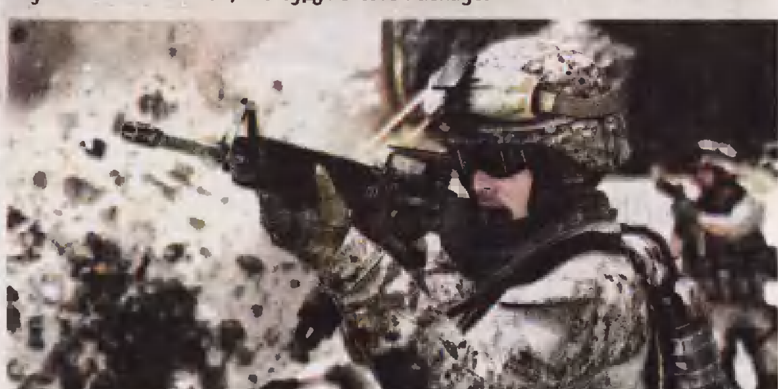
Fallout 4 пригласит геймеров в Бостон?

В интернете потихоньку появляются новые слухи и сплетни относительно Fallout 4, к разработке которой якобы готовится приступить Bethesda. Очередные непроверенные данные относительно грядущей постапокалиптической игры недавно «утекли» в соцсеть Reddit. Один из ее посетителей поведал, что Bethesda, занимаясь разработкой Fallout 4, сотрудничает с Массачусетским технологическим институтом. И разработчики в настоящее время активно изучают Бостон — вероятно, с той целью, чтобы воспроизвести его в игре. Аноним также поведал, что он может являться сотрудником Массачусетского технологического института (а может и не являться). Кроме того, он несколько раз высказывал опасения, что за разглашение информации на него или на его источник могут подать в суд. Что касается Bethesda, то эта компания традиционно не комментирует слухи относительно Fallout 4. Однако если утечка правдива и разработчики сейчас занимаются изучением Бостона, наверняка до конца года нас ждет официальный анонс игры. Запасемся терпением.



Два коллекционных издания Black Ops 2

Ожидаемый многими геймерами шутер Call of Duty: Black Ops 2 обзаведется сразу двумя коллекционными изданиями, ориентированными на обладателей приставок Xbox 360 и PlayStation 3. За самую «богатую» версию придется выложить аж $179,99. Главным сокровищем данного варианта, получившего название Care Package, станет игрушечный квадрокоптер на радиоуправлении. Кроме того, в этой версии, помимо самой игры, для покупателей припасен альбом с иллюстрациями. Имеется и бонусный игровой контент, он включает: один дополнительный уровень Nuketown для зомби-режима и карту Nuketown 2025; возможность «покрасить» оружие в игре в камуфляж; загадочные Challenge Coins; саундтрек. На Xbox 360 эксклюзивным бонусом станут предметы для аватаров, а на PS3 — скачиваемая тема. Коллекционная версия под названием Hardened Edition будет доступна по цене в $79,99. Не удивляйтесь разнице в 100 долларов, ведь в этой версии не будет главного сокровища — квадрокоптера. Остальные бонусы аналогичны тем, что будут в Care Package.



«Премиальная» Battlefield 3

Фанатам серии Battlefield непременно стоит обратить внимание на Battlefield 3: Premium Edition, очередное коллекционное издание знаменитого шутера. Обновленное издание Battlefield 3 появится в магазинах, ориентировочно, в сентябре текущего года. Цена вопроса составит $69,99.

Из «вкусненького», помимо самой игры, обещаны подписка на сервис Premium и неплохие мультиплеерные бонусы — они включают несколько разблокированных комплектов снаряжения. Также EA рассекретила ориентировочные даты выхода новых DLC для игры. Раньше всех появится Armored Kill — это дополнение будет доступно 4 сентября на PS3, а вот обладателям других платформ придется подождать. «Обновку» Battlefield 3: Aftermath стоит ждать в декабре текущего года, а аддон с подзаголовком End Game — в марте следующего.

Ni no Kuni: Wrath of the White Witch

Жанр: японская ролевая игра
Платформы: PlayStation 3
Разработчик: Studio Ghibli совместно с Level-5
Издатель: Namco Bandai Games
Похожие игры: Eternal Sonata, серия Tales of
Дата выхода: 17 ноября 2011 года (Япония), 22 января 2013 года
Официальный сайт игры: ninokunigame.com

Ni no Kuni: Wrath of the White Witch вышла в Японии еще в прошлом году, но уже сумела наделать немало шума среди игроков со всего мира. И неудивительно, ведь над проектом трудились мастера из Studio Ghibli, подарившие нам аниме-фильмы Унесенные призраками и Ходячий замок, завоевавшие огромное количество наград, начиная от Небьюла и заканчивая Оскаром. Помогали им умельцы из Level-5, известные по двум частям Dark Cloud, серией Professor Layton и не совсем удачным White Knight Chronicles. Простым смертным игра достанется только в январе следующего года, а пока за окном в свои законные права вступает осень две тысячи двенадцатого, самое время разобраться, чем же так хорош проект и почему его следует ждать.

Как в сказке

Главный герой игры, тринадцатилетний мальчуган Оливер, решает опробовать свои силы в вождении самодельного автомобиля лучшего друга. Тайком уйдя ночью из дома, сев в машину и вдавив педаль газа до упора, протагонист попадает в аварию и летит в ближайшую реку. Мама мальчика, Элли, выйдя на улицы городка искать своего сына, обнаруживает того тонущим. После успешной спасательной операции матери внезапно становится плохо и на следующий день она умирает. Слезы убитого горем Оливера попадают на старую куклу по имени Дрипи. Игрушка внезапно оживает, вручает мальчику волшебную книгу, при помощи которой можно путешествовать в параллельный мир, называемый Ni no Kuni, и рассказывает, что там, возможно, они смогут найти Элли. Новоиспеченные друзья отправляются в путешествие.

История обещает быть интересной, с большим количеством самых разноплановых героев, дружбой, предательствами, любовью. И без демонов тут уж точно не обойдется.

Говоря о Ni no Kuni, сразу хочется отметить очень теплую и приятную визуальную составляющую. Да, над игрой трудились настоящие мастера своего дела, это видно невооруженным глазом. Все здесь выглядит как ожившая сказка: величественные города, бескрайние солнечные поля, дремучие леса, бегущие ручьи — каждая деталь этого фантастического мира прорисована с огромной любовью и вниманием к мелочам. Дополняют картину милые, прекрасно анимированные персонажи, длинные ролики и уютная атмосфера. Присутствуют и немые сценки на движке игры, но это уже классика. За звуковое оформление можно не волноваться — за него отвечает талантливый композитор Джо Хисаиши, написавший не один десяток музыкальных тем для Studio Ghibli. Его мотивы заставляют сердца миллионов людей биться чаще и способны вызвать легкую дрожь по всему телу даже у самого черствого человека.

Знакомые времена

В этом проекте прослеживается очень четкая грань между тем, как он воспринимается визуально и тем, как он играется. И если основная команда разработчиков в большей степени ответственна за картинку, то Level-5 — за геймплей. В Wrath of the White Witch все сделано ровно так, как было и пять, и десять лет назад. Есть глобальная карта, где предстоит заниматься исследованием мира и входить в контакт с местными противниками. Враги изначально находятся на виду, при желании в бой можно не вступать. После очередного выхода в свет возвращаемся в город, общаемся с персонажами, продаем все, что нажито непосильным трудом, и вновь двигаемся в путь. Что интересно, перемещение по карте происходит не в одиночку, как это реализовано в большинстве игр подобного жанра, а в компании со своими друзьями, по совместительству — напарниками, которые полностью подвластны искусственному интеллекту.

В боевой системе все довольно просто: нападаем на врага, ждем, пока игра загрузит арену, и начинаем уничтожать все, что движется. В начале каждого сражения есть выбор — играть либо за Оливера, либо за какую-нибудь симпатичную зверушку, которую герой может получить, продвигаясь по сюжету, или, например, за какой-нибудь квест. Бой происходит в реальном времени, а по арене дозволено передвигаться в любых направлениях. Все остальное сделано как по рецепту: бьем, используем магию, выполняем особые удары, уходим в защиту, лечимся. Повторяем до победного конца. Бестиарий представлен весьма обширно: птички, кабанчики, грибочки, цветочки — все как в настоящей сказке. После победы над противником получаем очки опыта и растем в уровне. Прокачивается не только герой, но и используемые им существа.

Оливер при помощи волшебной книги может путешествовать между двумя мирами — своим и параллельным. Причем персонажи из одной реальности совсем не похожи на себя же в другой, имеют разный характер, внешний вид, да и проблемы у всех свои собственные. Удивительно, но игра по духу очень напоминает творение Tri-Crescendo под названием Eternal Sonata. Связь прослеживается во всем — в атмосфере, в геймплее, в какой-то уютности. Разве что Фредерика Шопена в цилиндре не хватает.

Японский Уолт Дисней

Studio Ghibli была основана еще в далекие восьмидесятые годы



аниматором, режиссером и писателем Хаяо Миядзаки вместе с коллегой по цеху Исао Такахатой. Уже тогда в их работах прослеживалось большое внимание к деталям. На счету мастеров студии более двух десятков полнометражных аниме-фильмов и еще столько же работ объемом поменьше, включая музыкальные клипы и даже рекламу. Ni no Kuni: Wrath of the White Witch не первая игра, над которой они работали. В 2010 году на Nintendo DS вышла Ni no Kuni: Shikkoku no Madoshi, и теперь для консоли нынешнего поколения от Sony японцы разгулялись не на шутку. По первым оценкам прессы можно выдохнуть спокойно — все получилось хорошо. Игровой журнал Famitsu поставил 36 баллов из 40 возможных, что, согласитесь, неплохо. На дворе jRPG-шников наконец-то наступит праздник и, похоже, что в январе будет по-настоящему жарко.

Ознакомившись с данным анонсом, дорогой читатель может прийти в недоумение и задать вопрос — простите, а у этой игры совсем нет недостатков? Так вот, недостатки есть у любого, даже самой замечательного проекта, и Ni no Kuni не исключение. Можно ругать визуальный стиль. И правда, аниме — специфическая вещь, которая очень сложно приживается на нашем пространстве. Можно ругать излишнюю классичность — не каждый человек захочет провести несколько часов подряд, убивая одних и тех же монстров, чтобы накопить достаточно опыта для очередного сложного босса. Можно ругать историю — она будет не в силах избежать детской анимешной наивности. Но делать этого совсем не хочется, потому что подобных игр мало, так уже не делают. Сейчас время нового Final Fantasy, который играет сам в себя. И такие вещи как Ni no Kuni ценятся на вес золота.

Александр Демидов



Need for Speed:

Жанр: гонки. **Разработчик:** Criterion Games. **Издатель:** Electronic Arts
Похожие игры: серия NFS, Race Driver: GRID, Crashday
Платформы: PC, PlayStation 3, Xbox 360, iOS, PS Vita, Android
Дата выхода: 30 декабря 2012
Официальный сайт: http://www.needforspeed.com

Когда речь заходит об играх серии NFS, то фраза «наконец-то дождались» не используется уже давно. В январе 2012 разработчики из Criterion Games заявили о выходе новой части NFS, а точнее, о перезапуске Most Wanted. Да, речь пойдет о той же самой гонке 2005 года, только модифицированной и усовершенствованной. На самом деле не хватит двух рук, чтобы подсчитать количество всех ранее выпущенных Need For Speed. Но если задуматься, то окажется, что очередной симулятор «шумахерской» жизни станет восемнадцатым. И, судя по всему, на этом никто останавливаться не собирается. А жаль, ведь мало-мальски интересные идеи уже были давно исчерпаны.

Безумно красивая и безумно бессмысленная

Действие игры будет происходить, как это обычно бывает, в реально существующем городе, перенесенным с точностью до уличного фонаря в виртуальный мир — в Fairhaven City. Здесь будем и удирать от копов, и соревноваться с другими гонщиками, и просто кататься, наслаждаясь дорогой. Есть только вот одно «но»: сюжета, даже самого скудного, не будет. Игра предоставляет пользователям возможность свободного перемещения по локациям и ставит в качестве цели постоянные схватки с соперниками, участвуя в которых, герой стремится стать самым разыскиваемым стритрейсером.



Однако появился и весьма интересный момент: трассы как таковой не будет. Во время гонки каждый сам выбирает себе дорогу. Хотите — срезайте углы, хотите — круги нарезайте, главное, добраться первым. Но это только один из предложенных турниров. На втором этапе нужно максимально долго «провисеть» в воздухе, разгоняясь и прыгая с трамплинов, а на третьем — набрать максимальную скорость, проезжая мимо дорожной камеры наблюдения.

Как известно, без различного рода подстав NFS не NFS. Игрок может мешать своим соперникам: обнулять их счет, подрезать, разбивать машины. Кругом грязища, детали авто разлетаются в разные стороны — все красиво и

Tekken Tag Tournament 2

Парные драки

Жанр: файтинг
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3, Nintendo Wii U (зима 2012)
Разработчик: Namco Bandai Games
Издатель: Namco Bandai Games
Похожие игры: серия Tekken, серия Dead or Alive
Дата выхода: 13 сентября 2012 года
Официальный сайт игры: http://www.tekken.com





Грядущей осенью любителям файтингов придется сесть на «голодный паек» — ожидается всего лишь парочка игрушек AAA-уровня, это Dead or Alive 5 и Tekken Tag Tournament 2. О первой мы уже рассказывали на страницах «Виртуальных радостей», а на этот раз хотим познакомить читателей с Tekken Tag Tournament 2, особенностью которой (как и в случае с первой Tag Tournament) станут «командные бои» с участием двух персонажей с каждой стороны.

Аркадные развлечения

Сразу стоит отметить, что на аркадных автоматах Tag Tournament 2 появилась еще в конце 2011 года. Помимо собственно игры, было выпущено также дополнение с подзаголовком Unlimited — именно на основе данного аддона и будут создаваться консольные версии.

Сиквел разрабатывается на движке Tekken 6, поэтому, вполне возможно, когда игра выйдет в продажу, многие геймеры назовут графику устаревшей. Это ощутимый минус, пускай даже файтинг получится очень яркий и красивый, но если он не будет соответствовать высоким запросам искушенных игроков — в этом случае у него очень большие шансы провалиться в продаже. А ведь пока Tag Tournament 2 действительно нечем похвастаться — видеоролики демонстрируют нам неплохую картинку, но, все-таки, очень далекую от современных стандартов. Впрочем, у Tag Tournament найдется, чем порадовать поклонников яростных и стремительных виртуальных драк. Прежде всего, это, конечно, геймплей. В игре предлагается несколько различных видов поединков: можно по старинке драться один на один, либо двое на двое, и даже вдвоем против одного.

Особенно интересны командные поединки. Во время таких схваток соперники сменяют друг друга на арене, и заканчивается бой лишь в том случае, когда у одного из воинов «полоска жизненной энергии» заканчивается полностью. Однако бойцы не всегда дерутся по очереди — игра также включает множество «парных» атак и ударов, выполняемых одновременно двумя персонажами.

Смотрятся такие драки действительно здорово — к примеру, один герой мощным ударом ноги подбрасывает врага в воздух, где второй уже своей атакой добивает оглушенного противника. Или же один из наших бойцов начинает стремительную серию ударов, а второй заканчивает ее. Один отталкивает противника, другой атакует его в прыжке, еще бойцы могут ударить врага одновременно с двух сторон. Создатели проекта предусмотрели множество самых различных комбинаций, набор действительно впечатляющий. Конечно же, интереснее всего играть в Tekken Tag Tournament 2 вчетвером, двумя командами по два человека в каждой. Вот где открывается прекрасный простор для кооперативных действий, что в файтингах встречается не так уж и часто.

Как наверняка помнят ветераны этого жанра, первая Tekken Tag Tournament не имела собственного сюжета, данный проект был всего лишь дополнением к Tekken 3. Однако новое время диктует свои условия, поэтому неудивительно, что в консольной версии Tag Tournament 2 появится и полноценный режим истории. Каким он будет, разработчики пока не сообщают, говорят лишь, что сторилайн будет альтернативной версией событий, происходящих в играх «главной» линейки Tekken. Кроме того, Namco Bandai Games обещают нам возможность поиграть в этом режиме за практически каждого персонажа вселенной Tekken и узнать, что именно привело воинов на этот «альтернативный» турнир «Железного кулака».

Свыше 50 воинов

Еще одной знаменательной особенностью Tekken Tag Tournament 2 можно назвать внушительный список участников турнира. Более полусотни головорезов — это вам не комар начихал! До сих пор самым большим набором бойцов в сериале мог похвастаться Tekken 6, напомним, в этом турнире принимали участие 44 виртуальных воина. В Tag Tournament 2 же соберутся все бойцы шестого турнира, а помимо них — множество персонажей из предыдущих частей, которым разработчики подарят новый дизайн. Разумеется, в лучших традициях Tekken, нас ждет большое количество боевых стилей: и ударных, и «борцовских», а также очень красивые драки.

Впрочем, Tekken всегда славился своими лоском и гламурностью — и здесь все осталось по-прежнему, никаких «перезапусков» и никакой встряски для сериала ждать в этой игре не стоит. Размашистые и эффектные удары, легкие и плавные перемещения, ярко выраженные боевые стили — здесь все как обычно, разве что основной акцент сделан именно на парные схватки.

Возможно, многие возмутятся — как так, Tekken уже сколько лет от игры к игре почти не меняется! С другой стороны, от Tag Tournament 2 и трудно было ожидать нововведений. Это ведь не более чем спинофф, ему можно простить вторичность. Но от следующей номерной игры хотелось бы более серьезных нововведений.

Шутки и бонусы Tag Tournament 2

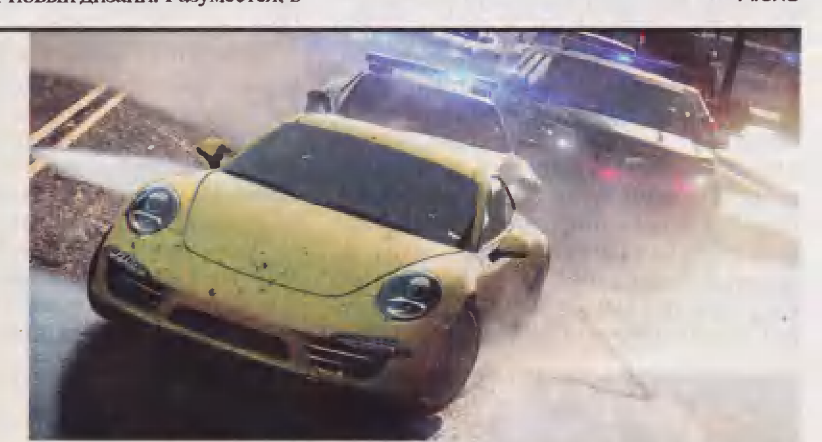
Пускай в Tekken драки — самое главное, разработчики также постарались развлечь игроков некоторыми забавными моментами и бонусами, способными, пусть и ненадолго, продлить удовольствие от игры. К примеру, на пляже, который «приедет» в игру вместе с DLC, все бойцы дерутся в купальниках и плавках, что выглядит довольно смешно — даже Панда по такому случаю купальник надела. Помимо собственно купальников, в дополнении будет специальная арена с рэпером Снуп Догом и несколько дополнительных воинов: Angel, Michelle Chang, Kunimitsu и Ancient Ogre. Это DLC бесплатно получат те, кто оформит предзаказ на Tag Tournament 2, кроме того, после релиза игры дополнение смогут скачать все желающие. Специально для этого дополнения Снуп Дог даже записал новую песню.

В лучших традициях серии, здесь будут предусмотрены возможности для изменения внешнего облика персонажей и «перекрашивания» их одежды. Интересным нововведением игры можно назвать «режим тренировки» под названием «Fight Lab», который позволит изучить приемы боя с помощью персонажа Combot.

Как видим, ничего очень уж нового Tag Tournament 2 предложить не в состоянии. По сути, это будет все тот же Tag Tournament, ориентированный на любителей парных битв. С той лишь разницей, что теперь в игре всего станет больше, плюс все станет лучше — больше бойцов и арен, больше разнообразных атак, преобразится графика. А вот геймплей останется тем же, только он вообще вряд ли мог сильно поменяться.

AlexS

Most Wanted



зрелищно. Но управление сыровато, так что, скорее всего, больше наслаждение получат обладатели руля и педалей.

Новые возможности

Следует упомянуть интеграцию с Autolog, чего, кстати, у предшественницы не было. Система разработана в 2010 году специально для проектов Need For Speed вместе с Hot Pursuit. Это отличная возможность для тех, кто любит погонять по городу с друзьями и с ними же влезть в драку на дорогих авто, которые в реальной жизни приобрести, скажем так, проблематично. Все участники свободно катаются по городу, но для активации состязания необходимо собрать всю банду в одном месте. Естественно, подобные заезды проходят сумбурно и весело. За победу в погонях, мультиплеерных сражениях и вообще за любые действия игрок получает очки Need for Speed, тем самым повышая свой статус в игре.

Настоящие автолюбители смогут насладиться внутренним тюнингом: машину можно будет настроить под свою манеру езды, тем самым получив определенного рода преимущество над другими гонщиками. Было разработано шесть классов авто, так что каждый сможет найти «баранку» по вкусу.

NFS и PS Vita — невозможное возможно?

Казалось бы, две совершенно несовместимые вещи, которые не стоит интегрировать друг с другом. Тем не менее, разработчикам и это оказалось под силу. Конечно, многое перенести не удастся: например, придется отказаться от функции кроссплатформенных соревнований. По большому счету, подобное решение можно назвать смелым шагом, о том же, насколько все удалось, сможем судить только после выхода игры.

Также Criterion Games занялась российской рекламой. Речь идет о производителе Marussia Motors и его первом спортивном авто премиум-класса Marussia B2, которое появится в Most Wanted. Красивая машина, на такой и в виртуальном мире не стыдно прокатиться.

Проходя грядущий NFS, можно будет вновь насладиться незабываемым стилем Criterion Games: зрелищные аварии, ожесточенные гонки, серьезные противники, прекрасные пейзажи. Но сможет ли проект превзойти свою «старшую сестру» — неизвестно. Как говорится, надежда умирает последней.

Mays







Beyond: Two Souls

Жанр: интерактивное кино, приключение
Издатель: Sony Computer Entertainment
Разработчик: Quantic Dream
Платформы: PlayStation 3
Дата выхода: первый квартал 2013 года
Официальный сайт: http://beyondps3.com/

На самом деле его зовут Давид Де Груттоля (David De Gruttola), он из Франции и ему 43 года. Этого сценариста и геймдизайнера на английский манер называют Дэвидом. А нам с вами он известен как Дэвид Кейдж (David Cage), глава основанной им в 1997 году студии Quantic Dream. В «зачет» компании француза можно записать такие известные проекты, как Fahrenheit и Heavy Rain. Причем Дэвид — сценарист и геймдизайнер обеих игр. Теперь глава Quantic Dream трудится над своим новым творением под названием Beyond: Two Souls. Проект, как нетрудно догадаться, будет похож на предыдущие работы француза. Но это ни в коем случае не плохо — это замечательно.

Главную роль (как непривычно-то) сыграет актриса Эллен Пейдж. Она известна по фильмам «Начало», «Джуно» и «Люди Икс: Последняя битва». У Эллен много всевозможных наград, а кинокритики называют ее «пугающе талантливой». В проекте Quantic Dream девушке отведена роль Джоди Холмс. Вместе с героиней мы переживем 15 лет ее жизни. Жизни, надо отметить, весьма непростой. Сверхъестественное, потусторонние миры, погони, драки, перестрелки, полиция — сущий кошмар, если начистоту. И дождь. Много дождя. Не Heavy Rain, конечно, но все равно. Глава Quantic Dream также намекает, что игроки смогут увидеть и загробную жизнь Джоди, но только в том случае, если будут принимать правильные решения.

Дэвид Кейдж не торопится раскрывать сюжет Beyond: Two Souls. У нас есть героиня на связи с потусторонним миром, дух, полиция, которая зачем-то охотится за девушкой. Кто, что, зачем? Кругом непонятности. Зато доподлинно известно, что появится несколько концовок и нелинейность. Тяжелый выбор — это еще не все. Решения игрока будут иметь последствия не только в ближайшем будущем, но и в далеком. Лет через пять-шесть, а то и через все десять. Вряд ли это заставит пользователей больше раздумывать над ситуациями, зато добавит интереса к повторному прохождению Beyond.

Игровой процесс за Холмс и ее друга (?) духа по имени Эйден сильно отличаются между собой. Если за Джоди мы следим от третьего лица, а большей частью ее действий управляем через систему QTE, то за помощника гарантированы вид из глаз, прохождение сквозь стены, манипуляция предметами и людьми и прочная связь с Холмс. Но обо всем по порядку.

Если вы убежденный PC-пользователь и зачем-то читаете этот материал, то для вас игра за Джоди будет напоминать Fahrenheit. Вид из-за спины и QTE на каждом шагу. А дух в это время порхает по вагону и творит разные шалости. На одной из остановок в «шкуре» духа можно даже вылететь на улицу. Выясняется, кстати, что не только Джоди способна видеть Эйдена. К примеру, полицейская собака зарычала, как только к ней приблизился друг Холмс. На остановке в поезд входит несколько копов, они ищут Джоди. Призрак в свойственной ему манере (швырнув в девушку бутылку) будит героиню. Та бросается бежать, полицейские за ней. Холмс, не без помощи духа, попадает на крышу поезда, погоня продолжается. Несколько стычек молодой героини с крепкими мужчинами и прыжок с поезда.



Судя по предоставленным общественности геймплейным роликам, Two Souls — это непрекращающийся экшен. Погони, драки, стрельба, езда на мотоцикле. Но глава Quantic Dream успокаивает: в проекте будет много «спокойных» моментов. Один из них даже был показан. Главная героиня сидит в полицейском участке, ее опрашивает коп. На все вопросы девушка отвечает молчанием. Тревожная музыка, за окном дождливая ночь. Потом кружка с кофе разлетается о стену, крупный план на Джоди: «Я знаю. Они идут». И они действительно приходят — отряд SWAT врывается в участок. Тихо, правда, врывается, без лишнего шума. «Берут» девушку или нет, нам не показывают. Нагнетают кадрами, как полицейский медленно открывает дверь в темную комнату. Потом взгляд оттуда, из темноты. Но что-то подсказывает — Джоди просто так не взять.

Уверенность в том, что Холмс все нипочем, растет во время просмотра другого геймплейного видеоролика. В нем наша героиня едет на поезде, никого не трогает. Привидение создает вокруг Джоди какое-то защитное поле, поэтому приземление мягкое. А дальше бегство через лес, непрекращающееся клацание по кнопкам, бой с собаками, переправа через реку. Действо не останавливается ни на секунду! Только героиня переводит дыхание, как Эйден помогает ей украсть мотоцикл у полицейских, и вот девушка уже мчится на двухколесном коне по дороге. В погоню за ней бросают вертолет. Настоящий Голливуд!

И тут главную роль начинает отыгрывать дух. Героиня прячется за машиной, вокруг нее куча копов, вертолет, снайперы на домах — полный сервис. Уже в «шкуре» Эйдена настала пора показать, кто здесь папочка. Будем душить SWAT'овцев, взрывать машины, поджигать заправки, сбивать вертушку, вселяться в снайпера и в его теле убивать других стрелков. Вокруг Джоди мы устроим настоящие «ад и холокост».

Дух если не всесилен, то очень близок к этому. Впрочем, Джоди тоже не промах. И с собаками подраться может, и со здоровыми полицейскими. А мотоцикл угнать — это вообще раз плюнуть. Правда, остаются загадкой несколько моментов. Кто такой Эйден? Что его связывает с Джоди? В каких они отношениях? Почему за девушкой гоняется полиция?

Дэвид Кейдж как-то сказал, что игровая индустрия должна вырасти. Мол, хватит выпускать всевозможные стрелялки, пришла пора серьезных проектов. Творения самого Кейджа, конечно же, самые что ни на есть серьезные. Шутки шутками, а приглашение актрисы Эллен Пейдж — это вам не рисованные персонажи. Девушка лично делала все, что на экране будет творить Джоди Холмс. То есть Пейдж в Роли Холмс.

Выглядит Beyond: Two Souls настолько хорошо, насколько позволяют мощности консоли. Дождь и все мокрые поверхности великолепны, но в целом же картинка выглядит «не фонтан», если продолжать водную тематику. Зато лицевая анимация, особенно у Джоди, на высоте. Еще бы, не зря же Эллен пригласили.

Если вы представляете себе, что такое Fahrenheit или Heavy Rain, то вы знаете, что такое Beyond: Two Souls. По большому счету, ничего особенного в геймплейных роликах разработчики не показали. Дэвид Кейдж говорит о «взрослом» проекте, об очень интересном сценарии, нелинейности, выборе, разнообразном игровом процессе и много чем еще. И ему хочется верить. Но не стоит ждать от Two Souls чего-то нереального. Это будет качественный и интересный «интерактивный фильм», как когда-то называли Fahrenheit, не больше и не меньше.

LieR

P. S. Если примеру Эллен Пейдж последуют другие актеры, и «съемки» в видеоиграх станут трендом, то «шапку» к материалам газеты придется переделывать. Пункт «в главных ролях» напрашивается сам собой.



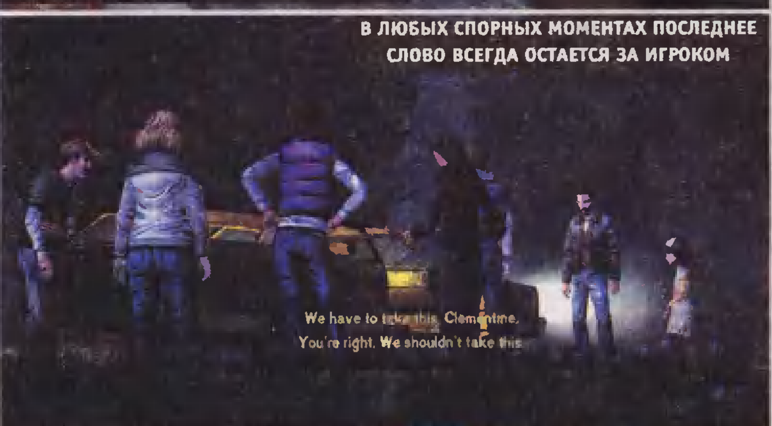


The Walking Dead — Episode 2: Starved for Help

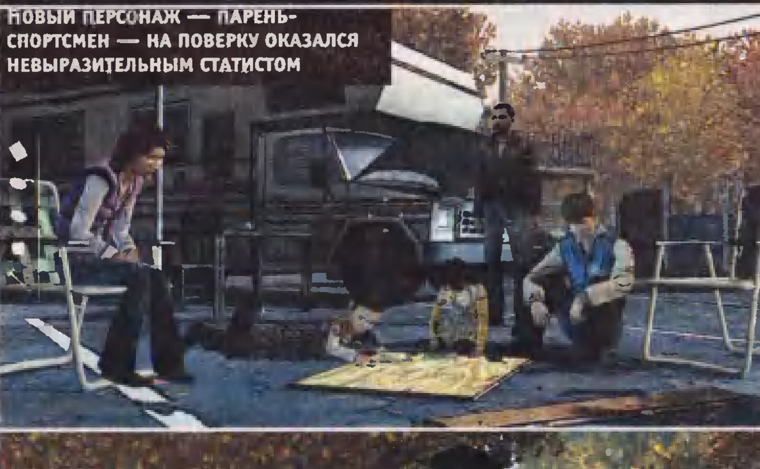
Общество мертвых фермеров

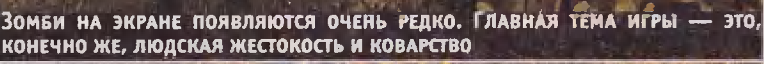


Если вы думали, что все эти люди живут дружной семьей, то глубоко ошибаетесь: перепалки и взаимные оскорбления — это треть диалогов

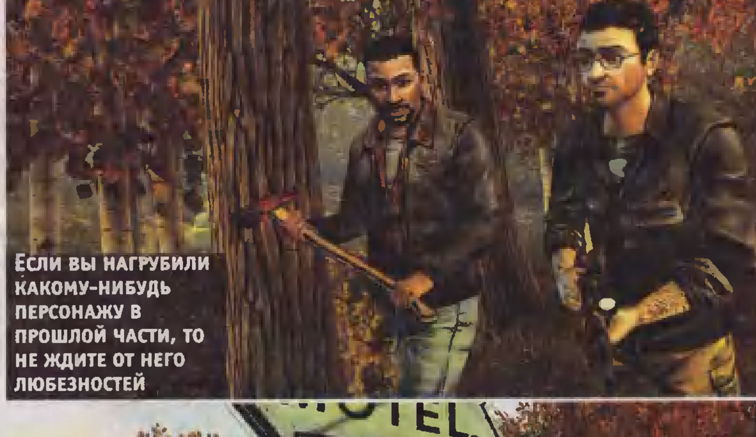


В любых спорных моментах последнее слово всегда остается за игроком


Новый персонаж — парень-спортсмен — на поверку оказался невыразительным статистом



Зомби на экране появляются очень редко. Главная тема игры — это, конечно же, людская жестокость и коварство


Отрубить ногу пожарным топором чтобы спасти человеку жизнь? Почему бы и нет


Если вы нагрубили какому-нибудь персонажу в прошлой части, то не ждите от него любезностей



К труду и обороне от зомби готов!

Жанр: экшен-адвенчура
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3, iOS
Разработчик и издатель: Telltale Games
Похожие игры: Jurassic Park: The Game, Back to the Future: The Game, Fahrenheit
Мультиплеер: отсутствует
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Pentium 4 с тактовой частотой 2,0 ГГц; 3 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800GT с 512 Мб ОЗУ; 2 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo с тактовой частотой 2,0 ГГц; 3 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GTS450 с 1 Гб ОЗУ; 2 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры: www.telltalegames.com/walkingdead.com

В одном из своих интервью создатель серии комиксов «The Walking Dead» Роберт Киркман высказал мысль о том, что зомби в его произведениях — это не главное: ожившие трупы уродливы, глупы, могут в любой момент тебя слопать, но ты, по крайней мере, всегда знаешь, чего от них ожидать. По словам знаменитого автора важно то, как эти самые ходячие мертвецы влияют на живых персонажей. Попадая в экстремальные ситуации вроде зомби-апокалипсиса, люди могут принимать совершенно непредсказуемые решения. Тот, кто еще вчера был любящим отцом, сегодня способен на подлость и действует только в личных интересах (что в новых условиях вполне оправдано — все выживают, как могут), а какой-нибудь преступник с легкостью может спасти чью-то жизнь, поставив под угрозу свою. И почти в каждом выпуске комиксов Киркман сгущает краски и обрисовывает все ситуации в темных тонах, дабы показать — человек в любых ситуациях остается собой, со всеми пороками и достоинствами. Причем поведение зависит не от обстоятельств или набора хромосом, а от самой личности.

И, если смотреть с этого ракурса, то у Telltale Games во втором эпизоде The Walking Dead с говорящим подзаголовком Starved for Help отлично получилось показать, что любая история про зомби — это, прежде всего, история про людей и их взаимоотношения. События, происходящие в игре, дают понять, что выживание — это самый первый инстинкт, который руководит любым человеком в необычных условиях. Только кто-то заботится о своих близких и случайных знакомых, пытаясь оставаться гуманистом, а кто-то лишь о себе, не глядя на страдания других. Но разработчики пошли еще дальше, они задались сложным вопросом: «А что если выживание твоих родных будет стоить жизни совершенно чужой семьи? Будет ли это справедливо?» И в таких моральных вопросах игра особо не церемонится, заставляя игрока делать очень сложный выбор, который повлияет на дальнейшие события.

Умереть, не встать

По интернету уже довольно долгое время курсирует шутка, что в наши дни многие не знают, в какую сторону откручивать гайку, но зато полностью готовы к нашествию зомби. Для Ли Эверетта и других выживших, оказавшихся вместе под одной крышей придорожного мотеля, она не совсем справедлива: эти люди могут не только гвоздь забить, но и сделать из постоялого двора импровизированную крепость. По сюжету прошло три месяца после событий первого эпизода, по лесам все так же шастают мертвецы, а в стане наших героев назревает большая проблема — запасы еды стремительно сокращаются, что не предвещает ровным счетом ничего хорошего.

Зато разработчикам такая ситуация позволила очень красиво обыграть тему голода. Все в лагере находятся на грани голодного обморока, от нехватки питания некоторые даже становятся агрессивнее. В какой-то момент Ли придется решить, как поделить четыре порции еды на десять человек: накормить детей и женщин или все-таки отдать пищу мужчинам, от которых зависит безопасность и сохранность тех, кто не в состоянии держать оружие? И такие челленджи игра подкидывает постоянно: уже в одной из первых сцен Starved for Help заставляет главного героя отрубить ногу одному из встречных, чтобы вызволить того из капкана. Разумеется, можно этого не делать и просто уйти, отдав на растерзание ходячим трупам незнакомца, вседь никто из вашей группы против уж точно не будет (еды и без того на всех не хватает), но разве не стремление помочь отличает человека от зомби?

В первые минуты авторы показывают, насколько изменилось настроение игры. Раньше мертвецы выглядели карикатурно и совсем не страшно, да и моментов, где нужно было как-то серьезно раздумывать над своими поступками, особо не было. Сейчас все не так: игра стала мрачнее, а выбор — сложнее. Причем, откровенно жестоких сцен стало на порядок больше, и приведенный пример с отрезанной ногой — это еще не самое страшное, что может случиться в Starved for Help.

Совсем мертвый будешь!

При этом разработчики многое подчерпнули для себя из некоторых фильмов последнего времени. В определенный момент к убежищу подходят двое незнакомцев и просят бензин, утверждая, что у них есть еда, с которой они не прочь поделиться. Изголодавшимся героям не остается ничего, кроме как согласиться на предложение, и половина команды отправляется разведать, все ли действительно так, как утверждают новые знакомые. Те, кто смотрел фильм «Дорога», почти сразу поймут, в чем дело, но, так или иначе, даже для них развязка покажется слишком уж откровенной.

К тому же, действие во втором эпизоде разворачивается во много раз быстрее, чем в первом: плотность событий настолько высока, что Starved for Help кажется немного короче, хотя проходится игра за все те же три часа. Но это будут три часа напряженного триллера — атмосфера по сравнению с предыдущей серией (в случае с The Walking Dead, это подходящее слово) стала более неприветливой и хмурой, а под конец даже начинается гроза, как бы являясь кульминацией прожитого героями дня. Справедливо будет сказать, что не все доживут до титров — авторы, как и сам Киркман, очень небрежно обращаются с жизнями своих персонажей, так что следующая часть этого приключения не досчитается пары героев, на которых мы, признаться, возлагали большие надежды.

Однако, сделав акцент на повествовании и постановке, разработчики никак не изменили геймплей: нам все так же придется брать определенные предметы в строго определенных местах, чтобы потом применить их в строго определенных областях на экране. Хотя, стоит признать, в этот раз вещей, с которыми нельзя взаимодействовать стало больше, но общей картины это нисколько не меняет.

Мы не ошибемся, если скажем, что Starved for Help определенно лучше предыдущего эпизода. Здесь есть и хорошо поставленная история, и саспенс, и интрига — для хорошей драмы, коей The Walking Dead неожиданно оказался, это самые главные вещи. Пусть наш выбор, который мы сделали раньше, не сильно отразился на событиях игры, но все же на данный момент появилась отличная игра про зомби, которая, может, играет на штампах и копирует многие ситуации из других фильмов и сериалов про оживших трупов, но делает она это чертовски здорово.

РАДОСТИ:

Неплохой сюжет
Тягучая атмосфера
Действительно сложный выбор

ГАДОСТИ:

Выбор, сделанный в прошлой части, не сильно повлиял на события второго эпизода
Легкие пазлы

ВЫВОД:

Авторы очень точно подобрали название нового эпизода: в тяжелых условиях зомби-апокалипсиса еда — это самое главное. И для некоторых не имеет значения, из чего сделан стейк, лежащий на столе.

ОЦЕНКА:

8,0

Обзор написан по PC-версии игры

Александр Михно

Darksiders 2

Пока смерть не разлучит вас

Жанр: слэшер
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii U
Разработчик: Vigil Games
Издатель: THQ
Издатель в СНГ: Бука
Похожие игры: Darksiders, серия God of War, серия Devil May Cry, Bayonetta
Мультиплеер: отсутствует
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Quad Core или AMD Phenom X3 с тактовой частотой 3 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce GTX 260 или ATI Radeon 6770 с 512 Мб ОЗУ; 20 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (18+)
Оф. сайт игры: www.darksiders.com

Darksiders: Wrath of War, невыразительный слэшер двухлетней давности, который запомнился только необычным именем и родом занятий главного героя, был насквозь вторичной игрой. Там было столько «приветов» от соседей по индустрии, что порой становилось даже как-то не по себе: в свои лучшие моменты похождения Войны притворялись то Devil May Cry, то Prince of Persia, а иногда даже Portal. При всем при этом в такой костюмированный балаган можно было вполне успешно играть, особенно на PC, где с жанром не все так хорошо, как хотелось бы.

С Darksiders 2 приключилась практически та же история, однако главное достижение сиквела в том, что теперь об игре можно серьезно рассуждать в отрыве от сравнений с God of War 3 и прочими слэшерами последних лет. Во многом это произошло именно потому, что разработчикам волшебным образом удалось соединить внутреннюю архитектуру геймплея из оригинала с некоторыми элементами других жанров. Забегая вперед, нужно сказать, что из этого всего получился навороченный слэшер в огромном мире с ролевыми инъекциями, который презентабельно смотрится даже рядом с приключениями Кратоса и поначалу довольно-таки бодро играется.

Смерти подобен

После того как Войну, одного из четырех всадников Апокалипсиса, обманом вынудили прибыть на Землю и устроить бадабум планетарного масштаба (что по меркам вселенной игры очень важное, но не самое грандиозное событие), человечество было полностью уничтожено. Несмотря на то, что виновны в преждевременном конце света оказались демоны, Войну заточили в темницу на сто лет, дабы тот подумал о своем поведении.

Примерно в то же время другой всадник со скромным именем Смерть, прознав о том, что его брат незаслуженно закован в кандалы, решает возродить человечество, чтобы доказать Обугленному



совету невиновность Войны. Для этого придется очень долго быть на побегушках у разных колоритных личностей, которые могут помочь, но просто так ничего делать, конечно же, не будут. Поэтому в целом неплохой сюжет размазан на двадцать, а то и все тридцать часов лазанья по каким-то катакомбам, древним гробницам, храмам, цитаделям и прочим сооружениям со странной планировкой и архитектурой в поисках разных рычагов и платформ, которые в далекой перспективе помогут человеческой цивилизации.

Но что самое смешное, несмотря на нагромождение однотипных тоннелей, в Darksiders 2 сражаться с самой разной нечистью очень интересно, хоть порой и появляется легкий когнитивный диссонанс. Умом ты понимаешь, что большая часть контента уже была в первой части, а какие-то похожие геймплейные ситуации и головоломки так или иначе присутствовали в куче экшенов и платформеров начала нулевых, но, тем не менее, в первые десять часов от игры просто невозможно оторваться.

Смертельный номер

И на то есть несколько причин. Во-первых, разработчики основательно поработали над ошибками оригинала и усложнили боевую систему, которая теперь стала более быстрой и осмысленной. Смерть словно в танце кружится в толпе врагов, рассекая тех сразу двумя косами и выделывая такие трюки, какие Войне снились только в самых сладких снах. Любопытно, что хотя вся механика сражений завязана на паре кнопок и нескольких навыках, примитивной ее никак не назовешь. Конечно, поначалу, когда нам доступно только два удара, геймплей достаточно прост, но по мере прокачки боевка обрастает новыми движениями и способностями, и через какое-то время каждый бой уже представляет собой яркое шоу с множеством спецэффектов, красочных добиваний и разлетающихся во все стороны противников. Всего умений у Смерти восемь, и почти каждое из них можно улучшать. Например, вызываемая всадником стая ворон способна пополнять здоровье своего хозяина и одновременно с этим разить врагов холодом, а сам Смерть может рвануть к демону, резко саданув того косой по черепушке, поджечь его или даже замедлить на некоторое время.

А во-вторых, в Darksiders 2 просто запредельное количество всяческих дополнительных способностей, которым со временем обучится главный герой. В определенный момент нам дадут временную возможность призвать и командовать несколькими заносчивыми призраками и с их помощью решать разные головоломки. Затем Смерть научится превращаться в каменную статую и вызывать две свои копии, очень сильно помогающих во многих ситуациях. А потом можно будет управлять временем и восстанавливать разрушенные комнаты. То есть авторы честно пытались разнообразить геймплей всевозможными плюшками и где-то даже преуспели в этом. Иногда кажется, что разработчики впихнули в игру вообще все, что только можно себе представить, не хватает, пожалуй, лишь гонок на картах.

Однако весь этот креатив в определенный момент надоедает. На протяжении двадцати часов мы занимаемся примерно одинаковыми вещами: решаем однотипные головоломки, разбиваем одни и те же сундуки, созерцаем ограниченное количество боевых анимаций — и все это происходит в похожих как две капли воды склепах и подземельях. Сумятица с невообразимой концентрацией демонов, падших ангелов, духов и огромных скелетов на пиксель быстро превращается в рутину. Каждая новая локация воспринимается как очередное препятствие к финальным титрам, когда всей этой безумной катавасии придет конец.

Смертный приговор

От скуки не спасает даже разнообразие локаций, которые по сравнению с оригиналом значительно прибавили в размере. Чтобы добиться своей цели, Смерти придется побывать и в древней кузнице Создателей, и в мире демонов, и на заставе ангелов, и даже в царстве мертвых. Почти все они открыты для исследования, но чтобы добраться до самых укромных мест, потребуются специальные умения, дающиеся строго по сюжету. В старые локации потом можно возвращаться для более детального изучения: множество секретов и сундуков ожидают, чтоб их отыскали.

Из ларцов и противников, помимо золота, выпадают и всевозможные предметы экипировки. Да, в Darksiders 2 появился полноценный инвентарь, в который Смерть складирует все свои находки: косы, молоты, наплечники, склянки с целебным зельем и прочие модные вещички с кучей параметров и уникальных способностей. Иногда на своем пути всадник находит особенные экземпляры сбруи, которые можно улучшать за счет других предметов: к примеру, «скормили» такой секире парочку волшебных амулетов и клинков, и вот уже оружие наносит больший урон, шанс критического удара повысился, а еще враг время от вре-

Unmechanical

Жанр: Логика
Разработчик: Talawa Games, Teotl Studios
Издатель: Talawa Games
Мультиплеер: Нет
Платформа: PC, iOS
Системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2,2 ГГц; 1024 Мб ОЗУ; видеокарта с 256 Мб ОЗУ; 800 Мб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Early childhood (EC)
Оф. сайт игры: http://unmechanical.net
Дата выхода: 8 августа 2012

На дворе сезон летних отпусков, и все потенциальные проекты AAA-класса смиренно ждут начала осеннего марафона. Прекрасное время для того, чтобы засветиться играм калибром поменьше. Говоря об этом, с уст так и срывается прошлогодний пример Insanely Twisted Shadow Planet, пробудивший от спячки Xbox Live Arcade. То была самая красивая, с художественной точки зрения, инди-игра 2011 года наряду с Rayman Origins, и по совместительству неординарное приключение, в котором дух исследователя был возведен в абсолют. Очень похожая ситуация происходит сейчас с Unmechanical.

Блуждая в одиночестве

История о маленьком роботе зародилась, как это часто бывает в инди-сегменте, еще на студенческой скамье, прошла через всевозможные тернии разработки, и в итоге доросла таки до самостоятельного релиза. В этом непростом деле новичкам из Talawa Games помогла команда Teotl Studios, предоставившая имеющийся у них в распоряжении движок Unreal Engine 3. Вследствие чего игра получила свою пусть и не столь впечатляющую, по сравнению с творением того же Мишеля Ганье, но все же довольно самобытную визуальную стилистику. Благодаря ей, а также правильной музыке и интригующему повествованию, создается атмосфера для главного и скорейшего погружения в неординарный и полный загадочности мир Unmechanical.

В нем вы, в роли похищенного маленького робота, пытаетесь найти выход из непонятного места, снуя по трубам, лабораториям и пещерам. Однако в здешнем подземелье вы не один, время от времени кто-то на мгновение выглядывает из-за темного угла и пристально смотрит в сторону игрока, сверху опускаются камеры видеонаблюдения и как будто изучают героя. После чего чувствуешь себя как под колпаком, отчего сразу возникают ассоциации с Limbo, где эффект чужого присутствия еще больше. Это пробуждает недюжинный интерес и начинает возникать масса вопросов. Кто они? Что у них на уме? Зачем вы им нужны? К сожалению, как и в монохромной головоломке о маленьком мальчике, практически все вопросы, будоражившие голову так и не находят ответа, оставляя простор для фантазии и разочарования от нераскрытой истории. И никто, в принципе, не имел бы никаких претензий, раскрой разработчики этот момент более полно или наоборот вообще не касались бы его. А так остается ощущение, будто вас прервали перед моментом, когда вот-вот собирались чихнуть. Не конец света конечно, но все равно неприятно.





Однобокий — не значит плохой

Чего нельзя сказать о геймплее, который действительно не подкачал. Несмотря на всю его простоту, он не раздражает и на удивление разнообразен, хотя и разносторонность эта не выражается в куче приспособлений или перках. Дело в том, что основополагающим элементом тут является реалистичная физика и взаимодействие робота с различными объектами окружения. Все, что он, по большому счету, может, так это перетаскивать предметы. Казалось бы, как на та-

мени вспыхивает словно факел. Тут сразу нужно оговориться: сам по себе жанр слэшеров не сильно эволюционировал со времен God of War 2, и потому такой реверанс в сторону ролевых элементов кажется вполне мудрым решением.

При этом Darksiders 2 не совсем уж безнадежна, в игре есть немало моментов, способных удивить. Скажем, боссы, коих много и к которым нужно искать уникальный подход, определенно удались. Всякие скарабеи, големы, чудище со щупальцами, растущими прямо изо рта, призрак верхом на огромном богомоле сильно разбавляют приевшиеся стычки с многочисленными монстрами, бездумно пасущимися на просторах локаций. Кроме того, однажды Смерти придется столкнуться с каменным исполином размером с небоскреб, и просто зарубить его косой не получится — тут понадобится смекалка. Но, к сожалению, в остальное время игра непрерывно жонглирует двумя боевыми ситуациями: когда на вас нападает стайка каких-нибудь обессиленных скелетов, и когда вместе с этой толпой на вас несется трое громадных монстров, которые еще пять минут назад были не самыми простыми боссами.

Если судить по геймплею, то совершенно не понятно, чего разработчикам Darksiders 2 не хватает больше всего — кнопок на геймпаде или все же фантазии и таланта. Имея на руках интересную вселенную с немыслимым количеством разной живности, которую можно разорвать на куски, скинуть в пропасть, ударить мордой в пол и отправить в стратосферу, авторы не придумали ничего лучше, чем прикрутить герою инвентарь с пополняющей здоровье жидкостью. В God of War 3 Кратосу тоже частенько приходилось иметь дело с мелочевкой в лице тех же скелетов, но это занимало лишь десятую долю всего экранного действия. В остальное время спартанец безжалостно вырывал единственный глаз циклопам, отвинчивал головы минотаврам, вспарывал кишки кентаврам и лишал зрения и ног элитных небожителей. Все это было красиво, интересно и необычно. Darksiders 2, в свою очередь, ничем подобным похвастаться не в состоянии.

РАДОСТИ:

Первое время играть интересно
Неплохой сюжет
Нововведения оказались к месту
Привлекательный дизайн

ГАДОСТИ:

Общая затянутость
Фиктивное разнообразие

ВЫВОД:

Vigil Games основательно потрудилась над сиквелом, компании удалось исправить практически все недочеты оригинала. Вот только с продолжительностью авторы все-таки переусердствовали.

ОЦЕНКА:

8,0

Обзор написан по PC-версии игры

Александр Михно



кой простой механике можно создать разнообразную игру? Оказалось, что можно. Достаточно лишь иметь креативное мышление. Все головоломки в Unmechanical необычные, умеренной сложности и самое главное — они не повторяются. Все новые задачки (за редким исключением, конечно же) не используют приемов предыдущих, и это прекрасно. Обычно как: показывают определенный прием, с его помощью решаешь простенький паззл, затем ломаешь голову еще над парочкой загадок, основанных на полученном умении, потом дают новую способность — и так несколько раз до финальных титров. Здесь же вы на протяжении всей игры приобретаете один единственный дополнительный навык, который совсем никак не повлияет на игровой процесс, а лишь позволит попадать на ранее недоступные уровни. Они, как и все остальные, построены на оценку «отлично», не растянуты и в меру насыщены событиями, создавая максимально комфортные условия для прохождения.

РАДОСТИ:

Мир, который интересно исследовать
Хорошие головоломки

ГАДОСТИ:

Малая продолжительность
Неполноценная история

ВЫВОД:

Увлекательное приключение для любителей и не любителей жанра, а также хороший старт для молодой и амбициозной Talawa Games.

ОЦЕНКА:

8,0

Юрий Шелест

Как часто бывает в подобных инди-проектах, не успел оглянуться, а перед тобой уже стоит черный экран, по которому медленно и неумолимо ползут титры. Казалось бы, давно пора привыкнуть, но с играми подобно Unmechanical это по-прежнему не работает. Хочется побыть там еще один вечер, растянуть удовольствие, но все тщетно. Благо время потрачено не зря, хотя и сказать, что это очередной инди-шедевр, никак нельзя. Основные моменты в нем уже были использованы ранее в других играх, причем относительно недавно, да и пару недочетов также не скрыть. Это не инновационная, но весьма качественная игра, доставляющая массу удовольствия одним только моментом, когда ваш небольшой летающий робот ударяется о потолок или какой-либо предмет, от чего он начинает мило моргать и издавать легкий стон — выглядит до ужаса трогательно.

Resonance

общественный резонанс





Жанр: квест
Платформы: PC
Разработчик: XII Games
Издатель: Wadget Eye Games
Похожие игры: The Longest Journey, Gemini Rue
Мультиплеер: отсутствует
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Pentium 3 или AMD Athlon с тактовой частотой 1 ГГц; 128 Мб ОЗУ; видеокарта с 32 Мб ОЗУ; 1 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Возрастной рейтинг ESRB: нет
Официальный сайт игры: www.xiigames.com/resonance

Давайте сразу определимся с основными понятиями, которые изложены в данной рецензии. Resonance — это совершенно старомодная адвенчура, принципиально отвергнувшая все современные технологии и правила геймдизайна в угоду соответствия духу той самой старой школы квестов, когда еще можно было с помощью простенькой пиксельной графики рассказывать такие истории, для которых сейчас нужна большая команда разработчиков, дорогущие трехмерные технологии и толпа менеджеров из маркетингового отдела. Проще говоря, новая игра Винса Вессельмана представляет собой олдскульное приключение с лихо закрученным сюжетом, отлично написанными диалогами и интересными персонажами, созданное на примитивном двухмерном движке Adventure Game Studio и стоящее $10.

Когда во многих мегаполисах планеты начинают взрываться небоскребы, а в Белом доме не достает большого куска здания, кем-то небрежно брошенная фраза «Что бы ученые ни делали, все равно в итоге получается оружие» для главных персонажей игры обретает новое звучание. Основное действие Resonance происходит за несколько десятков часов до страшной трагедии: четверка героев — ассистент профессора Толстой Эддингс, племянница ученого Анна, журналист-блогер Рэй и опытный коп Беннет — по случайному стечению обстоятельств оказывается втянута в странную историю с загадочным убийством профессора Хавьера Моралеса, сделавшего очень важное открытие, которое может как помочь людям, так их и уничтожить.

Сюжет играет одну из главных ролей: обилие по-настоящему неожиданных поворотов, обязательные предательства, моральные дилеммы и любопытные откровения держат у монитора до самых титров. Четыре персонажа, каждый со своими целями и скелетами в шкафу, не надоедают, а отношение к некоторым из них меняется пару раз за прохождение Resonance. История сочинена настолько хорошо, что в какой-то момент ловишь себя на мысли, что перед тобой не гениальный, но весьма порядочный детектив с вкраплениями sci-fi-триллера. Интрига и саспенс в Resonance выдержаны на высоком уровне, что для квестов в последнее время не очень характерно. Кроме этого, в отличие от множества других историй с расследованием, практически каждое действие, совершенное персонажами, кажется вполне логичным, и за редким исключением понятно, почему герой посетил то или иное место.

Теория большого взрыва

Помимо сюжета Resonance обладает и другими немаловажными достоинствами. К примеру, диалоги написаны просто изумительно: остроумные шутки и колкие комментарии прямо-таки приятно слушать, тем более что словарный запас героев современных блокбастеров ограничен фразой «Противник на двенадцать часов!». Ты искренне улыбаешься, когда полицейский, проходя мимо кучи мусора, говорит, что он хоть и должен очищать улицы, но к этому никогда не притронется. Или когда секретарша, устав от того, что ее шеф постоянно забывает пароль, каждый раз в целях психологического катарсиса строчит гневное письмо о том, какой ее работодатель идиот (письмо, кстати, можно отослать начальнику). И таких незначительных ситуаций очень много.

В то же время у Resonance есть одна проблема, степень важности которой напрямую зависит от игрока. В ней банально нет той зоны комфорта, которой обзавелись, пожалуй, все квесты последних лет, и кому-то запоминание паролей и высчитывание правильной комбинации на бумажке может показаться весомым аргументов в пользу того, чтобы не покупать проект. Если хорошенько подумать, то окажется, что все задачки не лишены логики, и если внимательно следить за сюжетом и воспоминаниями, которые откладываются в памяти героев, то четыре инвентаря и десятки предметов не покажутся таким уж страшным испытанием на пути получения удовольствия от действительно хорошего квеста, каких сегодня, к сожалению, очень мало.

РАДОСТИ:

Хороший сюжет
Отменные диалоги
Головоломки

ГАДОСТИ:

Высокая сложность
Кому-то не понравится старомодная графика

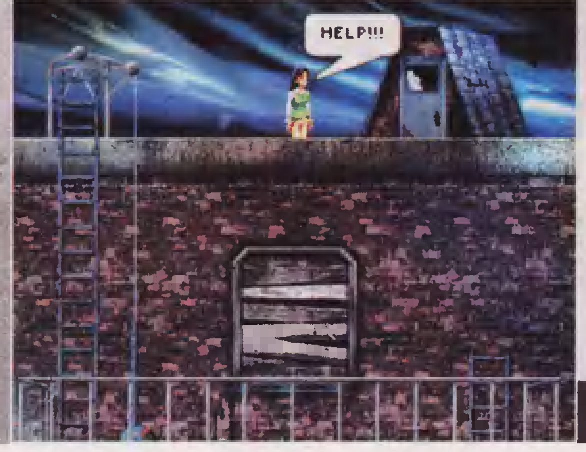
ВЫВОД:

Resonance относится к той категории игр, которые не похожи на конвейерный продукт, сделанный по всем правилам хорошего тона в современной индустрии. Это ручная работа. Совсем как раньше.

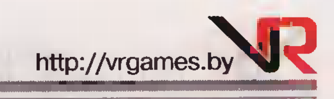
ОЦЕНКА:

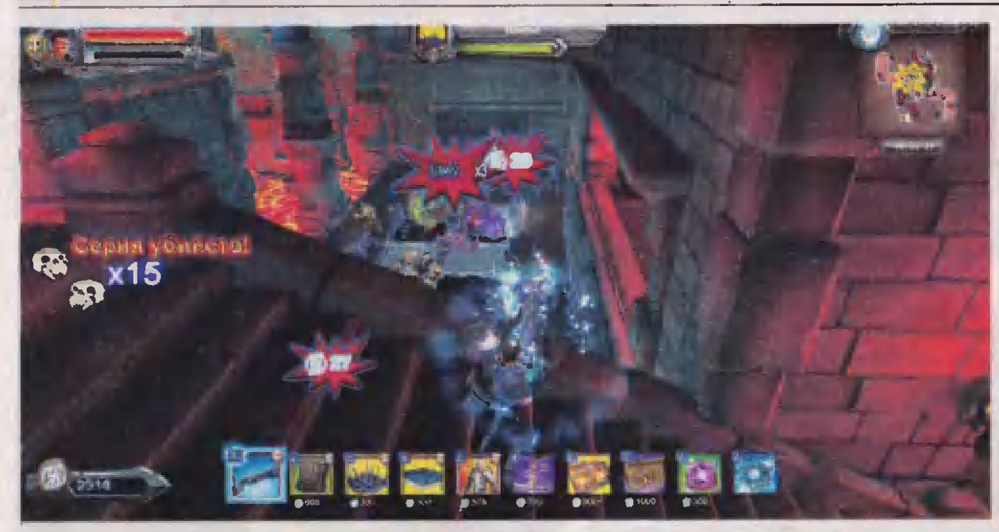
8,8

Александр Михно











Орки умрут, а я останусь

Orcs Must Die! 2

Жанр: экшен, tower defense
Платформы: PC
Разработчик: Robot Entertainment
Издатель: Robot Entertainment
Похожие игры: Orcs Must Die!, Dungeon Defenders
Мультиплеер: кооператив
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core i5 или AMD Phenom II с тактовой частотой 3 ГГц; 3 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9800 GT или AMD Radeon HD 4850 с 512 Мб ОЗУ; 9 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Возрастной рейтинг ESRB: Teen (12+)
Официальный сайт игры: www.robotentertainment.com/games/omd2

Первая часть Orcs Must Die! вышла в тот момент, когда жанр tower defense стал превращаться из построенных в линию волшебных башенок на картах WarCraft 3 в комплексные игры на стыке жанров. Началось это мракобесие с Plants vs. Zombies, авторы которого с помощью гротескного визуального стиля, искрометного юмора и простенькой механики заставили офисных работников по всему миру бросаться горохом в ожившего Элвиса Пресли, а продолжилось Sanctum, успешно совместив в себе стратегию и экшен от первого лица. Студия Robot Entertainment пошла той же дорогой и объединила в одной игре несколько жанров, до этого момента считавшихся совершенно не способными к какому либо взаимодействию в пределах одного проекта. В итоге получился весьма занятный и самодостаточный симбиоз длиною в пару часов, в который было очень интересно играть.

Номинально «Бей орков!» работал по стандартным правилам любого tower defense, но благодаря необычной перспективе игрался совершенно иначе. Как положено, из точки А в точку Б целеустремленно неслись толпы врагов, сметая все на своем пути, а игрок в это время делал все возможное, чтобы никто из орков, троллей и прочей нечисти не добрался до конечного пункта — волшебного портала. Однако помимо способности расставлять смертельные ловушки, главный герой мог самолично пустить стрелу из арбалета прямо в лоб особо ретивому монстру. Размышления на тему стратегического расположения шипов, трамплинов и другого инвентаря юного мага перемежались с примитивным экшеном от третьего лица, что только увеличивало число тактических ухищрений и давало больше пространства для маневров по сравнению с привычными играми жанра tower defense.

Пора по парам

В Orcs Must Die! 2 механика не изменилась ни на йоту: мы все так же носимся по уровню, ловко «облепливая» стены ловушками со стрелами, и что есть мочи лупим незваных гостей молотом. Только теперь все мельтешения на экране стали осмысленными действиями. Иногда начинает казаться, что «Бей орков!» была очень содержательной в плане контента демоверсией, которую, как в свое время Gran Turismo 5: Prologue, продавали за деньги. По сравнению с первой частью сиквел стал динамичнее и чуточку сложнее: если раньше экшен был далеко не самым главным элементом геймплея, то сейчас вступать в прямой контакт с ордами монстров куда приятнее и увлекательнее. Кроме того теперь всех примочек стало вдвое больше и их можно прокачивать за черепа орков, которые даются за прохождение уровней. К примеру, за небольшую мзду ловушки растут в уровнях и становятся эффективнее и дешевле, они приобретают дополнительные уникальные свойства. Однако из двух предлагаемых особенностей дозволяется выбрать только одну. Придется раздумывать над тем, что важнее: например, чтобы лучники постепенно восстанавливали здоровье или чтобы их стрелы время от времени поджигали врагов.

Получается комплексный геймплей, который здорово увлекает не на одно прохождение. Тем более что главная особенность Orcs Must Die! 2 заключается не в разросшемся арсенале или отшлифованном экшене, а в одной незначительной на первый взгляд детали, которая очень сильно меняет игровой процесс. Если помните, в самом конце первой части главный герой выгнал злую волшебницу и ее прихвостней из мира людей и запечатал все порталы. Но через некоторое время беда пришла снова. На этот раз чародейка сама сбежала от своих бывших слуг, ведь те взбунтовались и вознамерились убить экс-королеву. Пройдя через неожиданно открывшийся портал, колдунья встретила знакомого придурковатого мага-недоучку, и теперь им вместе приходится сдерживать натиск армии орков. Такой сюжетный поворот обоснован тем, что сейчас крошить и нанизывать на шипы толпы монстров можно вдвоем.

И это в корне меняет дело: оказывается, работая в паре, можно наворотить такую безумную (а главное — работающую) комбинацию ловушек, что ни один орк не пройдет. Аккумулировав силы и способности двух героев, контролировать сразу несколько проходов всегда весело и увлекательно, а орки в это время разлетаются на части с удвоенной скоростью. В эти секунды Orcs Must Die! 2 превращается в яркий и динамичный экшен с кучей спецэффектов и ворохом впечатлений. Правда, разработчики сделали большинство карт таким образом, чтобы игроки находились на разных концах локации и сдерживали свои собственные толпы врагов. В такие моменты командное взаимодействие сходит на нет: разницы между одиночным прохождением и кооперативом практически не видно.

На кол их посадить!

С другой стороны, множество всяких необычных ловушек не дает заскучать ни на минуту. Игровой процесс можно описать примерно так: орава монстров наступает на шипы, попадает под мощную струю кислоты и обстрел лучников. Пока стражники-гномы закидывают зеленокожих самодельными бомбами, кое-кто угождает в удачно расположенный капкан, а кто-то превращается в ледышку, потому как попал на замораживающую ловушку, и ко всему прочему совершенно неожиданно на толпу орков сверху падает груда камней.

Причем весь этот балаган не заскриптован, и на другом уровне все было бы немножко иначе: каждая локация имеет собственную уникальную архитектуру, что позволяет использовать совершенно разные сочетания ловушек. Где-то будут востребованы специальные поршни, выталкивающие врагов прямо в лаву, где-то потребуются жернова, а иногда специальная приманка в виде пугала, очень сильно напоминающего главного героя, может сыграть важную роль. При этом те удачные комбинации, которые очень хорошо работали в первой части, не потеряли привлекательности сейчас, и ими придется довольно часто пользоваться.

Справедливо будет упомянуть, что противников в игре стало куда больше: тут есть и шустрые кобольды, которые стремглав несутся к волшебному порталу, и тролли, восстанавливающие свое здоровье, и могучие великаны с богатырским запасом здоровья, и каменные существа, которые при убийстве разделяются на две особи поменьше, — словом, бестиарий обширный и разношерстный, в прямом смысле этого слова.

Меж тем, как в свое время и оригинал, Orcs Must Die! 2 имеет одну маленькую проблемку: в какой-то момент находятся паратройка особо эффективных групп ловушек, благодаря которым можно с легкостью пройти все уровни, и дальше играть становится слишком легко и немножко скучновато. Впрочем, если заставить себя экспериментировать, то окажется, что сиквел достиг практически идеала в своей нише в жанре tower defense. Совершенно непонятно, что еще можно придумать в рамках заданной концепции, ведь все элементы доведены до логического эволюционного конца. Кажется, что даже если добавить новые ловушки, то они наверняка окажутся лишними и неинтересными, ибо будут дублировать уже имеющиеся варианты. Сейчас вполне разумным шагом для разработчиков будет выпуск какого-нибудь инструментария, чтобы сами игроки могли мастерить новые уровни и ситуации.

Даже при всех своих незначительных недостатках Orcs Must Die! 2 является отличной игрой на несколько вечеров, которая принесет уйму положительных эмоций. Но только при одном условии — если вы будете играть в нее с кем-то еще. Сингл — это совсем не то, ради чего все затевалось. То есть да, играть можно и в полном одиночестве, но это будет, пожалуй, одним из самых бесполезных занятий, которое только можно себе придумать в этом году. Бегать по всей карте, пытаясь контролировать сразу шесть направлений, и при всем при этом умудряться не пропустить ни одного особо наглого орка к порталу — участь совсем уж унылых социопатов. Без дураков, процентов шестьдесят обаяния OMD! 2 заключается именно во взаимодействии с товарищем, ведь только в этом случае игра по-настоящему раскрывается и начинает приносить искреннее удовольствие.

РАДОСТИ:

Кооператив
Интересный геймплей
Симпатичная графика
Юмор

ГАДОСТИ:

Одному играть скучно

ВЫВОД:

Orcs Must Die! 2 — это легкий в освоении тренажер для ярых противников орков. Только здесь этих зеленокожих созданий можно толпами скидывать в лаву, протыкать стрелами, перекручивать в жерновах, раздавливать под прессом, взрывать, крошить, и ничего вам за это не будет.

ОЦЕНКА:

8,5

Александр Михно





Sleeping Dogs

Жанр: Action
Платформы: PC, PS3, X360
Разработчик: United Front Games
Издатель: Square Enix
Похожие игры: серия True Crime, серия Grand Theft Auto, The Wheelman
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Quad-core Intel или AMD; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня ATI Radeon 6950 или NVIDIA GeForce GTX 560; 15 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Сайт игры: http://www.unitedfrontgames.com/games/sleeping-dogs/

Трудно сказать, о чем думали большие боссы Activision, когда выкидывали на помойку практически готовое продолжение серии True Crime. Вложив немало ресурсов и сил в очень перспективный проект, они, видимо, решили, что без слов «Call of Duty» в названии он не сможет отбить потраченные средства, и, недолго думая, попросту закрыли его. Решение достаточно спорное, ведь, как говорили потом в Square Enix, буквально вытащившие игру с того света, среди гор «мусора» они обнаружили настоящий алмаз. И теперь, глядя на чарты продаж и провожая взглядом финальные титры, с ними трудно не согласиться.

«Lies. Betrayal. Sacrifice. How far will you take it?»

Как игра Sleeping Dogs (такое имя проект получил после «воскрешения») вряд ли может предложить что-нибудь особенное, и выполнена она в лучших китайских традициях, предпочитая чужие наработки своим собственным. Открытый мир полностью опирается на достижения GTA, перестрелки ничем не отличаются от Gears of War пятилетней давности, разве что сделаны чуточку хуже. Даже рукопашный бой, который, к слову, оказался очень даже любопытным, и тот практически ничем не отличается от оного из Arkham City — система, полностью завязанная на контратаках, судя по всему, еще долго будет являться неотъемлемой частью любого уважающего себя экшена. Приступов дежавю не вызывает лишь все, что касается транспорта, но толку от этого мало, когда ездить попросту неинтересно: физика оказалась до боли примитивной, равно как и дизайн самих автомобилей.

Впрочем, игра умудряется быть оригинальной на другом, куда более важном фронте: она предлагает уникальную атмосферу Гонконга и прекрасный сценарий, который в нашей с вами индустрии увидишь не часто. Здешний Китай почти ничем не отличается от того самого, который мы привыкли видеть в многочисленных документальных фильмах или на красочных открытках: он яркий, многолюдный, местами ужасно грязный, но в то же время потрясающе красивый и такой настоящий. В нем совершенно не хочется жить, но побыть некоторое время туристом и окунуться в эту необычную атмосферу крайне приятно.

В лучшие свои моменты игра напоминает звездные китайские боевики: разработчики не стесняются крупным планом показывать вываливающиеся из героев внутренности, из некоторых персонажей в прямом смысле делают фарш и готовят супы, а с врагами можно творить настолько отвратительные вещи, что описывать их на страницах газеты было бы просто некрасиво.

Свой среди чужих, чужой среди своих

Играть нам предстоит вовсе не за преступника, как все уже привыкли, а за копа по имени Вэй Шень. Впрочем, Вэй — не совсем обычный офицер, он полицейский под прикрытием, вынужденный творить ужасные вещи во имя «великого блага». Вот он выбивает долги из какого-то мелкого наркодиллера, а уже в следующий момент настраивает жучки в вентиляции квартиры своего босса. Напряжение в такие моменты, надо сказать, зашкаливает, а балансировать между двумя сторонами с каждым днем становится все труднее и труднее.

Немногочисленные коллеги в большинстве своем предстают подлыми и скользкими типами, в то время как преступники говорят о Вэе, как о члене семьи, брате, друге, и грозятся пойти за героем чуть ли не на край света. Такие ситуации сбили бы с толку кого угодно, так что неудивительно, что постепенно как у протагониста, так и у игроков появляются привязанности и симпатии к тем, кто еще совсем недавно стоял по другую сторону баррикад. Появляются сомнения: а за кого же мы воюем на самом деле, кто же лучше? И ответы на эти вопросы каждому предстоит дать самому.

При этом даже несмотря на некоторые геймплейные изъяны, миссии получились на редкость увлекательными. В отличие от коллег из Rockstar, создатели «спящих псов» не гнались за продолжительностью, зато постарались каждое задание сделать запоминающимся и интересным. Драки, погони, перестрелки — каждый раз все это подано абсолютно по-разному и умудряется удивить. Вас не обязательно заставят бить морды или нажимать на курок — поручение может обернуться короткой, но трогательной прогулкой, пением в караоке-баре или даже свиданием, и каждый такой мирный эпизод не кажется скучным: напротив, он лишь дополняет атмосферу и остается в памяти надолго. Вместо рэкета на рынке вполне могут поручить помочь подготовиться к свадьбе, и обычная, казалась бы, курьерская миссия обернется настоящим сражением за праздничный торт и дракой с монахами за букет редких орхидей.

Даже побочные квесты, и те не раз и не два умудрятся удивить: если вас попросили сфотографировать закат, то будьте готовы к тому, что в кадр обязательно влезет какой-нибудь презабавный пьяный ублюдок, а обычная просьба вполне может вылиться в сумасшедшую гонку по улочкам Гонконга. Впрочем, самые интересные задания все же обязательны к выполнению и выдаются в основном милейшей китаянкой в полицейской форме. Почти все они представлены в виде расследований, но если тот же L.A. Noire предлагал копаться в клумбах в поисках улик, здесь нам предстоит шпионить, менять маскировку, вламываться в чужие квартиры под покровом ночи и заниматься еще множеством увлекательнейших вещей.

Sleeping Dogs — это на самом деле уникальный проект. **Геймплей пусть и скопирован отовсюду, но сделан на совесть, и, что самое главное, авторам удалось с помощью стандартных и ставших уже привычными элементов создать запоминающуюся и достойную экранизации историю. До идеала не хватило совсем немного, но даже в своем нынешнем виде проект полностью заслуживает потраченных на него времени и денег.**







Made in China

Качество «сборки», правда, несколько подкачало. Если сам игровой процесс пусть и содран под копирку, но содран очень качественно, то вот с технической реализацией у игры часто возникают достаточно серьезные проблемы. К звуковому сопровождению и графической составляющей никаких претензий нет: музыка подобрана на любой вкус, персонажи озвучены известными голливудскими актерами, а изъяны технологии отлично компенсируют за счет отличной работы художников и визуального стиля.

А вот с чем у игры начинаются настоящие проблемы, так это с багами и оптимизацией. Обладатели лицензионных версии столкнулись с многочисленными ошибками, среди которых и низкое количество кадров, и «слетающие» настройки, ну а вишенкой на торте стало управление. Многие пользователи версии для персональных компьютеров столкнулись с залипанием клавиш, внезапно «пропадающей» мышью, непослушной камерой, а заторможенные отзывы на команды не миновали даже обладателей геймпадов. К счастью, вещи это поправимые и уже на данный момент силами разработчиков были выпущены несколько патчей, значительно облегчающих жизнь игрокам.

РАДОСТИ:

Превосходный антураж и притягательная атмосфера
«Живой» Гонконг
Интересные задания и сюжет; запоминающиеся герои
Уместная жестокость
Возможность сходить на свидание с Эммой Стоун
Отличный саундтрек

ГАДОСТИ:

Отвратительное управление
Баги
Стандартная концовка

ВЫВОД:

Замечательный боевик и превосходная драма, разработчикам которой совсем чуть-чуть не хватило времени и старательности, чтобы выпустить настоящий шедевр.

ОЦЕНКА:

8,5

Алексей Пилипчук

Krater: Shadows over Solside

Пикник на обочине

Жанр: экшен-RPG
Платформы: PC
Разработчик и издатель: Fatshark
Похожие игры: серия Fallout, серия S.T.A.L.K.E.R., Torchlight, Wasteland, серия Diablo, Borderlands
Мультиплеер: Интернет
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Quad Core с тактовой частотой 2,8 ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce GTX 460 или AMD Radeon HD6870 с 1 Гб ОЗУ; 5 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Возрастной рейтинг ESRB: отсутствует
Официальный сайт игры: www.kratergame.com

Главная проблема Krater: Shadows over Solside, новой игры шведской студии Fatshark, известной по Lead and Gold и Bionic Commando Rearmed 2, — она изо всех сил пытается казаться той, кем на самом деле не является. Это примерно как если деревенскую доярку нарядить в платье Atelier Versace, всучить в руки сумочку от Louis Vuitton, припарковать на заднем фоне какую-нибудь Lamborghini модного цвета лазури, а рядом поставить Брэда Питта или Джонни Деппа — в любых комбинациях антуража в итоге все равно получится доярка. С Krater похожая ситуация: проект настолько честно старается походить на Fallout нового поколения, что в своем стремлении теряет все то, за что мы, собственно, и любим ролевые игры в постапокалипсисе.

Мотивация авторов приятна и понятна: с самого основания студии, шведы, как и многие другие разработчики, хотели сделать «свой фоллаут», но им всегда что-то мешало, и приходилось вместо «игры мечты» собирать неважные сетевые шутеры и платформеры.

См. страницу 12



Иногда Krater демонстрирует поистине впечатляющие пейзажи...

Krater: Shadows over Solside

Начало на странице 11

И вот планеты, наконец, встали в какое-то правильное положение, что дало команде возможность создать ту единственную RPG, о которой они так долго грезили. Получилась весьма странная помесь Fallout и Diablo, но почему-то без главных достоинств обеих серий. Всего того, с чем у среднестатистического игрока ассоциируются названные культовые проекты, в творении Fatshark попросту нет. Вместо безлюдной пустоши здесь большая яма с лугами, березками и дикими зверями, а радиации нет и в помине. Все поселения состоят из трех моделей домов, и примерно в такое же число строчек умещается история абсолютно каждого населенного пункта, а квесты в большинстве своем сводятся к унылому фарму, который даже и близко не претендует на замену аддитивному геймплею того же Diablo.



Графика в игре неплохая, но, к сожалению, Krater принципиально не дружит с DirectX 9



Такие кадры навевают воспоминания о подземельях из Diablo: кости, черепа, клетки, свет костра...

Сидя в яме

По сюжету на безобидную Швецию падает огромный метеорит, который образует большую воронку, названную впоследствии (кто бы только мог подумать?!) Кратером. К аномальному месту со всего мира сразу же слетелись стервятники-диггеры в поисках чего-нибудь ценного. Практически сразу обозначились три фракции, начавшие враждовать между собой за контроль над неизведанными территориями и особенно за центр Кратера, который таит в себе множество секретов. Одновременно с этим появились небольшие поселения, особо предприимчивые личности открыли свои магазины, где позволяется прикупить снаряжение для рейдов в опасные области, и бары, где можно отдохнуть после долгого похода. Только какого-то смысла с точки зрения игровой вселенной во всем этом нет. Если в S.T.A.L.K.E.R. посиделки у костра являлись неотъемлемой частью атмосферы и действительно играли важную роль, то в Krater максимум, чего можно добиться от стоящих на месте NPC, изображающих какую-то деятельность, — это две строчки диалога и квест на истребление волков в ближайшей просеке.

По большому счету, потенциал у Krater огромный. Трехмерная игровая карта, по которой можно свободно передвигаться, достигает внушительных размеров: на ней присутствует множество локаций, где можно найти приключения на свою пятую точку, и вагон каких-то случайных событий на манер Dragon Age: Origins, что только увеличивает интерес к проекту. Однако когда в десятый раз приходится убивать одних и тех же медведей в одних и тех же декорациях, и так не самая глубокая атмосфера совсем куда-то улетучивается, и Krater в этот момент превращается в заурядную «гриндилку» в стиле самых бюджетных корейских MMO.

Меж тем игра состоит из вещей, которые по Гамбургскому счету делают Krater вполне достойной RPG. Одновременно разработчики позволяют управлять сразу тремя персонажами, что открывает довольно большой простор для комбинации солдат в своей партии. Всего наемники бывают четырех классов: стандартный «танк» с большим запасом здоровья и физической силы принимает на себя большинство ударов, убийца, который за единицу времени наносит немалый урон, но очень быстро погибает, старается ударить противника сзади, стрелок издалека орудует винтовкой и всячески помогает команде, а медик лечит сопартийцев, что делает его незаменимым практически в любом отряде.

К сожалению, прокачивать параметры персонажей самостоятельно нам не разрешают: наши подопечные сами растут в уровнях, их сила и интеллект увеличиваются без нашего непосредственного участия. Кроме этого, у каждого бойца с самого первого уровня только два активных умения, и поменять их или выучить новые при всем желании не получится. Интересным дизайнерским решением является то, что после выделения всех наемников становятся доступны их навыки на панели интерфейса, что очень удобно, — теперь не нужно в гуще боя выискивать каждого персонажа по отдельности и активировать его способности, тем более что схватки тут происходят в реальном времени.

Кратные числа

Вместе с тем, эти самые умения можно улучшать с помощью специальных усовершенствований, и чем выше уровень наемника, тем больше апгрейдов дозволяется произвести. Помимо банального увеличения мощности исцеляющего заклинания, никто не запрещает добавить в навык, парализующий врагов, какой-нибудь новый эффект: мало того, что противник получит удар током, заставляющий того застыть на месте на некоторое время, так еще при этом у него существенно уменьшится полоска здоровья. Также разрешается улучшать параметры самих героев: с помощью особых имплантов увеличиваются точность, сила, уровень здоровья и прочие показатели солдат удачи. При этом улучшения как для умений, так и для характеристик можно делать самим на подготовленном верстаке из собранных по миру ингредиентов.

Впрочем, не все так радужно, как может показаться: авторы зачем-то ввели ограничение на прокачку персонажей. В итоге первых бойцов можно развивать лишь до пятого уровня — потом они перестают получать опыт, а значит, и улучшать свои навыки. В этом случае приходится бежать к специальному NPC и покупать у него еще наемников, у которых потолок раскачки увеличен до десятого, а еще лучше — до пятнадцатого уровня, и планомерно тренировать их с самого начала. Игру до конца пройти с персонажами пятого уровня не получится при всем желании, так что менять героев как перчатки приходится довольно часто. К тому же, солдаты в бою получают травмы, часть из которых можно вылечить у доктора в городе, а другие останутся на всю жизнь. Вот почему заново развить бойца порой бывает выгоднее, чем таскаться по опасным подземельям в компании хромых и кривых калек.

Хотя если вы подумали, что расставаться с полюбившимися наемниками в тягость, сразу отбросьте эти мысли: как-то эмоционально привязаться к бойцам не получается, потому как все они — безликие чудики в противогазах без личных историй и характеров. Krater — это не партийная ролевая игра со сложным сюжетом и отношениями между персонажами, а очень красивый, но совершенно бездушный изометрический экшен с претензией, выполненный в юмористической стилистике.

Тут, впрочем, нельзя не заметить, что, в отличие от того же Borderlands, в проекте очень мало по-настоящему смешных моментов и ситуаций, в которые попадают главные герои. Все персонажи в Krater носят или потешные противогазы, или странные маски, что забавляет только в первые полчаса. А все остальное — это большой праздник имени «copy&paste», с однотипными локациями, заданиями и врагами. Скучно становится очень быстро, не спасает в этом случае даже кооператив на троих. Играется он весьма уныло по одной простой причине: управлять персонажем, у которого крайне мало способностей — это нечто из разряда занудства, весь геймплей превращается в постоянное клацанье по двум кнопкам.

В итоге получается весьма неоднозначная картина: с одной стороны Krater привносит какие-то нововведения в жанр экшен-RPG, но с другой это скорее необоснованные ограничения, чем действительно новаторские идеи. Игра одновременно похожа на Diablo и Fallout, но в конечном счете получается странная солянка, работающая через раз. И даже мультиплеер не вытягивает Krater из ямы.

РАДОСТИ:

Красивая графика
Поначалу геймплей затягивает
Система крафтинга

ГАДОСТИ:

В целом скучно
Неинтересный сюжет
Множество странных ограничений

ВЫВОД:

Очень красивый, но настолько же скучный проект в ярком антураже постапокалиптической Швеции. Играть в это совсем не обязательно.

ОЦЕНКА:

6,0

Александр Михно

The Amazing Spider-Man

Игра по фильму — и этим все сказано

Жанр: экшен от третьего лица
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3, Nintendo Wii, Nintendo DS, Nintendo 3DS
Разработчик: Beenox
Издатель: Activision Publishing
Издатель в СНГ: Новый Диск
Похожие игры: серия Spider-Man
Мультиплеер: отсутствует
Возрастной рейтинг ESRB: Teen (13+)
Официальный сайт игры: www.theamazingspidermangame.com

Не секрет, что недавняя кинокартина «Новый Человек-паук» (The Amazing Spider-Man) для киношной вселенной Спайди стала перезапуском — история мстителя в красно-синем костюме снова началась с самого начала. Разумеется, в поддержку новой кинокартины о Человеке-пауке выпущена и одноименная игра. Однако перезапустить игровой мир так, как это произошло с киношным, не получилось. Тем более что два года назад вселенная Спайдермена уже была перезагружена — тогда в продаже появилась стильная и многогранная Spider-Man: Shattered Dimensions. По иронии судьбы, The Amazing Spider-Man — это не просто сиквел, это возврат к пыльному Пауку начала 2000-х годов.

Снова большой город, снова делать нечего

В отличие от некоторых предыдущих «паучьих» игр по фильмам, события The Amazing Spider-Man не следуют параллельно сюжету кинокартины, а скорее дополняют его. В игровой вселенной The Amazing Spider-Man злобный Ящер (он же доктор Коннорс) уже сидит в тюрьме, а Человек-Паук вплотную приступил к своим обязанностям по защите города от преступников. Как всегда, все не слава богу — благодаря не в меру головастым ученым, на секретной лаборатории компании Oscorp происходит катастрофа, в результате которой на свободу вырываются страшные мутанты. Кроме того, Пауку противостоят и роботы компании Oscorp, не в меру ретиво соблюдающие протоколы безопасности, а заодно устраивающие погромы прямо в центре Нью-Йорка. В довершении всех бед, еще и возлюбленная Спайдермена, несравненная Гвен Стейси, оказалась укушена мерзким мутантом! И бедняге Пауку ничего не остается, как разбираться со всем этим ворохом проблем. Но разве ж все это впервой нашему герою? Уж мы-то еще с конца 90-х знакомы с подобными сюжетами.



В общем и целом, сюжет у новой игры очень слабый. История не цепляет, создается впечатление, что создавалась она в качестве отписки: сбегай туда, одолей врага, найди ключ от дверей и т.п. В игре имеются абсолютно линейные миссии, во время которых мы носимся по различным комнатам, изредка ныряя в вентиляционные шахты — и на этих заданиях Спайди действительно следует по сюжету, выполняя то, что от него требуется. А в большом городе, который Beenox отстроили специально для The Amazing Spider-Man, заняться решительно нечем. Да, можно бегать по стенам зданий этой «песочницы», перелетать через улицы, забираться на крыши небоскребов, садясь на краю, и наблюдать красивую панораму города.

Но в игровом мире чувствуется какая-то фальш. Он безжизненный, несмотря на снующих по улицам людей и раскатывающие автомобили. Угнать машину нельзя, Паучок подчиняется закону — по той же причине не получится напасть на полицейских. Враги на городских улицах встречаются совсем уж редко, и тогда, когда к ним приводит сценарий. Городу не хватает жизни, а его многочисленным «рядовым» обитателям не мешало бы повысить уровень интеллекта и научить их хотя бы грамотно реагировать на «внешние раздражители». А иначе зачем тут вообще нужны эти «болванчики»?

Городские улицы, опять же, сменяются довольно тесными коридорами, но все можно было бы простить, если бы следить за сюжетом было интересно. А поскольку история у нас очень простая и «комиксная», то что песочница, что коридоры — все одно утомляет.

История серии The Elder Scrolls

Закончив второй и самый толстый свиток, разработчики из Bethesda Softworks были на коне. Daggerfall стремительно завоевывал все новых игроков, принося своим отцам славу и деньги. Bethesda, полная творческих планов, взялась за новую работу... и едва не подавилась куском, который собиралась отхватить.

Комок первый

Разработка Morrowind началась очень скоро после выхода Daggerfall, однако на этот раз Bethesda не собиралась уходить в подполье на очередные несколько лет. Игровой рынок сильно вырос, потому необходимо было поддерживать интерес к своим играм, регулярно выпуская что-то новое, пусть и менее масштабное.



Первым таким проектом стала игра под названием An Elder Scrolls Legend: Battlespire. Изначально она планировалась как аддон к Daggerfall, именуемый Dungeon of Daggerfall: Battlespire, но позже переросла в отдельное творение. Battlespire была посвящена «лучшей части Daggerfall» — исследованию подземелий. События игры происходили одновременно с событиями Arena. Бэттлспайр — волшебная цитадель, созданная магами на заре Третьей Эры. В ней проходили финальное испытание ученики, претендующие на звание Имперских Стражей. В один ужасный день цитадель была внезапно атакована Мехрунесом Дагоном, демоническим принцем Дейдра, чьей сферой является разрушение. Молодым игрокам он знаком благодаря TES IV: Oblivion. Наш герой, один из учеников, оказывается в Бэттлспайр незадолго после атаки вместе со своим товарищем, которого берут в плен. Чтобы выбраться и спасти друга, герою предстоит пройти через пещеры Обливиона и бросить вызов самому Мехрунесу Дагону.

Создание компактного экшена в большой вселенной всегда сначала кажется разумной затеей. Увеличить плотность событий, дать фанатам возможность взглянуть на более детально проработанный мир... это и хотели сделать разработчики Daggerfall. Как мы знаем сейчас, такие попытки практически всегда оказываются провальными, даже если качество игры получается довольно высоким (см. C&C: Renegade и Dark Messiah of Might and Magic). A Battlespire, к сожалению, высоким качеством похвастаться не могла. Примитивная трехмерная графика, недалеко ушедшая от Daggerfall, не снискала похвалы у эстетически настроенных игроков. Особенно учитывая то, что за 11 дней до Battlespire вышла первая часть Half-Life. Оригинальная боевая система сохранилась в лучшем виде, однако система прокачки стала гораздо менее интересной после изъятия из нее «мирных» специализаций. Ведь игровое пространство Battlespire, по сути — это один громадный Daggerfall'овский лабиринт, условно разделенный на 7 уровней. Здесь для выбора доступно всего 6 рас, нет магазинов, денежной системы, серьезно влияющих на что-то диалогов, особого разнообразия ландшафта, и вообще какой-то ощутимой свободы действий. А именно за нее «Древним Свиткам» прощаются все недостатки. Потому неудивительно, что фанаты остались крайне недовольны результатом. Battlespire не спас даже впервые (и в последний раз) появившийся в серии мультиплеер, позволявший проходить игру совместно с товарищем. Вдобавок, из-за неудачного планирования сроки едва не были сорваны. Bethesda пришлось приостанавливать работу над Morrowind и перебрасывать сотрудников на разработку Battlespire. Такая путаница, конечно, не пошла игре на пользу. Battlespire принесла разочарование как большинству игроков, так и издателю, в итоге полностью провалившись в продаже. А дальше Bethesda ожидало еще одно разочарование...

Комок второй

Новая эра приключенческих игр, начавшаяся благодаря выходу Tomb Raider, затронула и Bethesda. Второй проект, не относящийся к номерным играм серии TES, назывался The Elder Scrolls Adventures: Redguard. Задумывался он как первая часть сюжетных адвенчур, чье действие происходило в Тамриэле. История Redguard начинается за 400 лет до событий TES: Arena. Наемник-редгард Сайрус прибывает в Хаммерфелл, где разворачивается борьба с имперской экспансией. У Сайруса темное прошлое, из-за которого он поклялся себе никогда не возвращаться на родину, но обстоятельства изменились. Сестра Сайруса по имени Изара пропала. Наемник отчаянно желает найти ее, и отнюдь не только из-за братской любви. В свое время он совершил поступок, прощения которому нет, и поступок этот самым прямым образом повлиял на отношение сестры к нему. В поисках Изары герой ввязывается в хитроумную политическую интригу, приводящую в итоге к революции во всем Хаммерфелле.



Redguard получилась заметно более удачной игрой, чем Battlespire. Некоторые старожилы-разработчики из Bethesda до сих пор называют работу над Redguard самой увлекательной, что у них когда-либо была. Движок XnGine показывал все, на что он способен, очень красиво отрисовывая вручную созданный мир. Впервые у игры из серии «Древних Свитков» появилась аппаратная поддержка 3Dfx. Боевая система удалась неплохо, сюжет вышел превосходным и весьма интригующим. Отличные диалоги были полностью озвучены. Разнообразный геймплей включал в себя зрелищные сражения, головоломки с использованием предметов, путешествия как по открытым пространствам, так и по пещерам. Разумеется, с немалым количеством прыжков через пропасти. Кроме того, в Redguard в игровой форме можно было познакомиться с историей Тамриэля, что также большой плюс. А еще — редкость для Bethesda! — Redguard очень стабильно работала, так хорошо, что к ней даже не понадобились патчи. К сожалению, несмотря на все свои достоинства, Redguard села в лужу еще глубже, чем Battlespire. Ортодоксальные фаны отказались принимать чересчур сильно ориентированную на экшен игру. Также разработчиков подвело решение сделать проект под DOS — в конце 1998-го года балом уже правили Windows 95 и, в некоторой мере, свеженькая Windows 98. Вторая финансовая неудача серьезно сказалась на Bethesda. Это были худшие времена для именитого разработчика. Компания оказалась на грани банкротства. До горького момента, после которого мы бы никогда не узнали о Morrowind, Oblivion и Skyrim, оставалось совсем чуть-чуть.... А о том, что же произошло на самом деле, вы узнаете из следующей части нашей ретроспективы.



Роман Бетеня

По потолкам и стенам бегает задиристый паук

Все-таки есть в игре и несколько очень интересных нововведений, которые должны по достоинству оценить поклонники Спайди. После долгого перерыва в мир Человека-паука вернулась беготня по потолкам и стенам. Нечто подобное было и в недавней Inversion, только там такое счастье включалось от случая к случаю. А в The Amazing Spider-Man легко можно запрыгнуть практически на любую стенку или даже на потолок, и бегать там сколько вздумается. Часто такие перебежки, к примеру, по вентиляционным ходам, позволяют перебраться в другие локации. Да и в любом случае это очень занятно.

Кроме того, своевременный прыжок на стену помогает ненадолго уйти от драки с плохими ребятами. Хотя Паук — вовсе не тот парень, которому надлежит бегать от врагов. Наш герой довольно мощный мужик (не смотрите на хлипкое телосложение, он вполне в состоянии справиться с ордой самых разных негодяев). Прежде всего, он владеет неплохим арсеналом приемов рукопашного боя — в кои-то веки в игре про Спайдермена появилась вменяемая боевая система. В ее основе лежат приемы мексиканской борьбы. В драке выглядит это очень эффектно: Паук валит противников наземь, перепрыгивает через одного врага, чтобы атаковать другого — все довольно зрелищно. Не стоит забывать и про фирменное оружие героя комиксов — паутину. Противников можно запутывать в настоящие коконы или же временно обездвиживать, стреляя небольшими «пучками» паутины по лицам врагов. Со временем Человек-паук изучает новые движения, и драки становятся все более зрелищными. А против некоторых противников, вооруженных стрелковым оружием, можно применять «стелс-тактику», аккуратненько обходя их. Либо, напротив, перелететь через всю карту прямо к врагу и запутать врага паутиной. К сожалению, простор для тактических уловок игра предоставляет чересчур редко. В основном встречи с простыми негодяями сводятся к обычным дракам.

Разумеется, есть и традиционные «боссы уровней», которых Beenox позаимствовала из комиксов о Спайдермене. Схватки с этими ребятами всегда очень интересны, потому что к каждому из них нужно найти свой подход, у каждого — собственный стиль боя. Вот неплохо бы еще было разработчикам сделать побольше боссов, а то встречаются главные «плохиши» в игре как-то совсем уж редко.

Традиционно для игр о Пауке, создатели The Amazing Spider-Man взяли и проигнорировали все дополнительные возможности для развлечения, которые могли бы поддержать интерес к проекту после завершения одиночной кампании. Ни мультиплеерного режима, ни кооперативного прохождения не предусмотрено. Игрокам остается утешаться только скачиваемым контентом, который может появиться в Сети в скором будущем. И хорошо, если это будет небольшое сюжетное дополнение, а не простая пачка костюмов.

РАДОСТИ:

Неплохая боевая система, сочетающая рукопашный бой и «паучьи атаки»
Интересные боссы
Возможность лазить по любым стенам и потолкам
Большой и красивый город

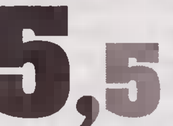
ГАДОСТИ:

Скучный и пустой город с «одноклеточными» обитателями
Неинтересный сюжет
Глупые рядовые противники — «мясо для битья»
Однообразный геймплей
Нет ни мультиплеера, ни кооперативного режима

ВЫВОД:

После блистательной Shattered Dimensions игры про Человека-Паука снова пошли под откос. И пускай The Amazing Spider-Man играется чуточку поинтереснее, чем прошлогодняя Edge of Time, все равно в итоге проект получился довольно скучным. С лучшими образчиками жанра «комиксных проектов» его и сравнивать не стоит.

ОЦЕНКА:



Обзор написан по Xbox 360-версии игры

AlexS

Николай ДЫБОВСКИЙ:

«Каждое произведение имеет свою волю»



Практически в любой сфере человеческой деятельности Бог дал возможность каждому проявить себя как творца, как художника. Поверьте, любую, даже грубую работу можно выполнять с вдохновением. Одними из первых доказывать правомерность компьютерных проектов как нового вида искусства стала изначально маргинальная студия Ice-Pick Lodge. Ее глава — Николай Дыбовский — учтиво, но настойчиво продвигал свое мировоззрение в уже сложившийся развлекательный мир игр. Вот и получается, что чуть ли не каждым своим проектом мастера из Москвы ломают стереотипы. Их новая игра «Тук-тук-тук» имеет необычную историю. Она создается на основе письма и сопутствующих ему вложенных в архив материалов. Автор таинственного послания попросил создать игру и соблюсти условия, которые разработчики пока не вправе оглашать. Всю доступную публике информацию наша газета попыталась узнать в беседе с Николаем Дыбовским.

Здравствуйте, Николай. Начать разговор хотелось бы вопросом о первоисточнике: Вы имеете право подробнее рассказать про письмо, на основе которого делается игра, или автор желает остаться анонимным, и Вы не вправе оглашать подробности? Этот человек вообще из России?

Письмо было на русском языке. Хотя написано... не то, чтобы неграмотно, но в целом может сложиться такое впечатление, что это какой-то «не вполне русский» язык.

Подробно рассказывать пока не могу. Не то, чтобы мы были связаны каким-то кровавым контрактом, но по важным для меня причинам мне бы делать этого не хотелось.

Понимаю, что без конкретики все это звучит, как дешевая попытка заинтриговать. Но я допускаю, что со временем мы покажем это письмо, и тогда сразу станет понятно, что я имел в виду и почему мы так себя сейчас ведем.

А тем, кто проголосует большим рублем за игру на Kickstarter, в бонусах письмо будет?

Я уверен, что если бы мы заявили об этом, то собрали бы значительно больше, чем собираем сейчас.

Что такого тревожного Вы с коллегами узрели в письме?

Тревожным было общее ощущение — отсутствие каких-то конкретных причин, слов, выражений, образов и тем, к которым я мог бы прицепиться и сказать: «О! Вот почему мне все это так не нравится». Эта неопределенность убедила меня в том, что дело серьезное и с достаточно высокой вероятностью не является розыгрышем. В анонсе я написал именно то, что счел необходимым донести до публики. До сих пор ничего необычного не происходило. Мы ответили на это письмо, но встречного ответа не получили.

Вы не боитесь, что в финале получится нечто сильно бьющее по подсознанию, вызывающее в человеке его худшие стороны?

Не сказать, чтобы прямо «боимся». Я допускаю такую возможность, но мне бы этого не хотелось. И мы делаем все, чтобы не усугублять все то «тревожное», что увидели. Мы как бы боремся с материалом. От этого несколько несерьезный, подчеркнуто мультипликационный стиль, и другие особенности игры.

На сайте говорится, что в худшем случае Вы первыми разделите участь автора письма?

Ну, это, пожалуй, самоирония. А как еще к этому относиться, если не с иронией? Делать морды «кирпичом» и всерьез создавать «шкатулку Лемаршана»? Мы уже, в общем, взрослые люди для этого. Самоирония — единственная возможная позиция в данном случае, как мне кажется.

Если случится что-то плохое, релиза не будет?

Ну, что может случиться плохого? Предложите варианты? Мы все превратимся в кровососущих упырей? Растворимся в воздухе, оставив после себя легкий запах озона? И только одинокий диск такой лежит, как в фильме «Звонок», и ждет следующую жертву. Мне эта тема стала интересна как возможность сделать на предложенном материале нечто такое, что интересно в данный момент лично мне. Мы предлагаем некую интерпретацию того, что получили и не делаем как роботы нечто по точной инструкции. Нам предлагается просто соблюсти несколько обязательных условий. В остальном — полная свобода действий, которой мы активно пользуемся. То есть это наша игра. В ней наши идеи (хочется верить), наша композиция.

Вы сами говорили, касательно компьютерных игр, про костяной дом — место, где человек проходит испытание и выходит с новым опытом. То есть игры, которые вы делаете, отчасти придерживаются этого принципа.

Игра еще не готова. Более того, мы всякий раз до самого конца точно не знаем, что именно получится. На самом деле это совершенно нормально. Хрестоматийный пример — фраза Пушкина «Моя Татьяна замуж вышла! Этого я от нее никак не ожидал». Каждое произведение имеет свою волю. Безотносительно к какой бы то ни было мистике. Потому что это некая композиция смыслов, которые выше и больше конкретного авторского замысла. И хороший создатель уважительно с ними обращается и не диктует им свою волю, не навязывает свою ограниченность.

Давайте теперь оставим философию и перейдем ближе к механике. Кому-то визуальный стиль игры уже не по нраву, а мне он сильно напомнил Ваши первые проекты — Мор и Тургор. Ваш художник Meethos делает оформление «Тук-тук-тук» на основе полученных файлов и своего творчества, так?

Meethos — это отдельный творческий такой тигель, в котором что-то выплавляется. Он никого не пускает в свою внутреннюю лабораторию. Так что об этом его самого спрашивать и нужно. Но то, что получается, мне кажется идеальным.

Что касается музыки, что-то уже было в архиве? Саундтрек пишет Ваш композитор?

Музыки там, разумеется, не было. Звуки были. Опять же, Mushroomer работает с ними отдельно. И насколько я знаю, он что-то там раскопал, но пока никому не говорит. Mushroomer это тоже такой алхимический куб, в котором что-то фильтруется и конденсируется по законам, которые ведомы одному ему. Я понимаю, что все это выглядит как дешевая загадочность — но что же делать, если так оно и есть?

А с Вами разве не так?

Я — режиссер. Моя работа отлична от работы художника и композитора. Они создают совершенно конкретные, отдельно взятые вещи, которые можно увидеть и услышать. А мне нужно согласовывать их друг с другом и с неким магистральным замыслом. И законы этого согласования — вне меня. Я их не создаю, а скорее нащупываю и угадываю. Пафосно звучит, но я не знаю, как сказать проще.







Андриеш Гандрабур написал замечательный саундтрек к «Мор. Утопия». Он сейчас с вами не работает?

Да, он что-то совсем пропал. Я несколько раз писал ему насчет ремастеринга саундтрека «Мора». Он ответил в прошлом году, а потом опять исчез. Может быть, еще напишет.

В игре предстоит дожить до рассвета в здравом уме. У героя будет динамичная психика, и как это будет видно (на скетчах главный герой седеет)?

Да, психика будет динамичной. Но как это будет видно, еще не решили, но в целом ничего нетрадиционного. Просто индикатор на экране. Насчет изменения внешности главного персонажа, я думаю от этого откажутся.

Что касается противников — гостей — их будет больше, чем на доступных скетчах? Расскажите про них подробнее, кто они — потерянные души?

Я сомневаюсь, что те пробы, которые выложены в интернет сейчас, окажутся в игре. Это были первые наброски. Гость — это то, что в лесу. Если говорить структурно, с точки зрения игровой механики, это «уровень» — цикл. Начнем мы с одного цикла. Потом, скорее всего, будут добавляться новые. Гостей нельзя победить. Игрок не сражается с визитерами. Он не может их уничтожить, прогнать, растворить. Это не потерянные души. Это все проявления силы, которая выходит на контакт с героем и, возможно, с игроком. Суть этой силы мне пока не ясна. Это один из вопросов, на который мы пытаемся ответить. Мы проводим нечто вроде расследования. По отрывочным, эпизодическим фрагментам пытаемся воссоздать картину того, что произошло с «составителем» архива-первоисточника.

В игре будет что почитать? Все записи будут за авторством незнакомца, или Вы тоже приложите к ним руку?

Конечно, приложим. Там есть сценарий и сюжет. Я еще раз говорю, эта игра — интерпретация. Наша интерпретация.

Вы обещаете много всяких бонусов за деньги. Что за дерево-талисман? Зачем разрешать игрокам менять лицо героя? Вы отказались искажать фотографии актеров в Море, мотивируя это тем, что это может отрицательно сказаться на психике изображенных на них людей. А тут главный герой может помешаться. Не опасно ли такое поощрение спонсоров?

Опасно. И мне все это очень не нравится. Мы даем людям такую возможность. Надеюсь, что ей мало кто воспользуется. Мы же не могли выйти на Kickstarter совсем без призов, там так нельзя. Про дерево-талисман скоро появится специальный апдейт на нашей странице.

Точно помню Ваши слова: «Мор 2.0 не будет. DIXI!» А сейчас Вы собираетесь переиздавать «Мор. Утопия». Это как понимать?

Но переиздание — это же не продолжение. Это тот самый Мор. Только на современном движке, с современной графикой. С ровно теми же игровыми механизмами — только поправленными, отточенными и без багов.

А что за проекты Холод и Живое слово? Это что-то по-настоящему серьезное после Мора и Тургора? Когда вы анонсируете эти проекты?

Да, это большие «саги». Именно поэтому они очень дорогостоящие. Их высокий бюджет — единственная преграда для немедленного воплощения. Анонсируем, когда сделаем прототип. Не раньше, а возможно, и позже. Разумеется, только в следующем году.

Спасибо Вам большое за беседу. Пожелания читателям ВР?

Уверен, что очень многих из ваших читателей нам есть за что поблагодарить! Так что я говорю им искреннее «спасибо»!

Беседовал MDL

Мутанты: неугомонные гены

Игровые мутанты появляются на свет благодаря усилиям безумно хохочущих ученых, благодаря уникальным особенностям сеттинга или в обусловленных сценаристами экстремальных условиях. Но чаще всего хомо сапиенс, флора и фауна принимают причудливый вид и получают всяческие пакостные способности в результате войны. Когда обезумевшие представители разных наций обмениваются ядерными оплеухами, вскоре наступает их время, время мутантов. Конечно же, на ум сразу приходит венценосная, воспетая скальдами и награжденная вождями серия Fallout во всех инкарнациях. На радиоактивных руинах цивилизации можно повстречать такое разнообразие мутантов, что если представителей всех видов рассадить по клеткам с надписями «Кормить на свой страх и риск», то получится парк не хуже Космозоо из книг Кира Булычева. Даже обычная домашняя скотинка здесь представлена двухголовыми коровами-браминами. Впрочем, двухголовые телята иногда рождаются и в реальности, а один наш знакомый утверждает, что двухголовый брамин живет у него на деревенской фазенде, откликается на «Зорька+1», и дает почему-то двойной удой. Основная масса «фолаутовского» зверья — измененные жестким излучением хищники. В памяти народной навсегда останутся яростные нападения косолапых ящериц-гекко, в довоенной бытности — обычных гекконов. Игроком обязательно захотят полакомиться мутировавшие муравьи, скорпионы и плотоядные растения; разработчики не на шутку разошлись, перебирая привычную живность. Следует не забывать, что Fallout 4 уже появился на далеком горизонте, и у геймеров есть вероятность вскоре столкнуться с каким-нибудь ипритным скунсом или озабоченным кроликом-гигантом — к счастью, виртуальным. В пустошах и развалинах нередки исковерканные войной разумные создания. И если страхолюдные гули вполне могут вступить в контакт с играющим, то встреча с супермутантом — серьезный повод для прокачки боевых умений и параметров. Хотя упомянутый монстр является не следствием радиоактивного излучения, он получен искусственным путем; человечество упрямо прокладывает самые разные пути к погибели. Самый богатый бестиарий постапокалиптических игр вы найдете там, где «война никогда не меняется». Спросите, если не верите, у Рона Перлмана.

В игровой версии бестселлера Дмитрия Глуховского «Метро 2033» также полно мутантов. На заброшенных улицах Москвы, в темных тоннелях метро бодро шебуршатся твари, порожденные радиацией. Впрочем, в игре Metro 2033 все без особых изысков: мутанты там — крупные опасные хищники с положенным набором клыков и когтей, они выступают угрозой для всего живого и точка. Совсем уж инфернально выглядит летающее над столицей России чудище с кожистыми крыльями. Появляются некоторые сомнения: как могли появиться такие страшилища за столь короткий срок, прошедший после ядерной войны? Ведь мутация видов — даже в фантастике дело неспешное. А вот в недавней Rage со сроками все в порядке: пока главный герой дрых в убежище-ковчеге, на Земле многое изменилось после визита гигантского астероида. Мутантам во вселенной игры принадлежит целый город, который выжившие называют просто и без особых выдумок — Город Мутантов. Некоторые обитатели Города сохранили подобие человеческой внешности, они похожи на фэнтезийных гоблинов и бесстрашно прут на автоматическую винтовку, размахивая самодельными ножами. Другие напоминают агрессивный человекоподобный ком слизи и источают ядовитые испарения, их постоянно сопровождает эскорт из мух и, хотя игры еще не способны передавать запахи, можно быть уверенным: такие парни жутко воняют. Несомненный «мэр» Города — огромный двадцатиметровый мутант, с которым, естественно, предстоит сразиться по сценарию. И пускай механика этого боя напоминает не то что игры 90-х, а чуть ли не 80-х — избегаем одинаковых атак на маленькой арене и стреляем в единственное уязвимое место — смотрится все действо весьма эффектно, размер, знаете ли, все же имеет значение. Злобные мутировавшие хищники на любой вкус поджидают игрока в культовой вселенной украинской игры S.T.A.L.K.E.R. Ослепшие от радиации собаки собираются в стаи и способны на всяческие подлости. В развалинах обитают мерзостные Контролеры, убивающие жертву ментальным воздействием. Кровососы гоняются за сталкерами, кокетливо помахивая щупальцами, обрамляющими пасть. Чуть ли не символом серии стали снорки — шустрые прыгучие твари, щеголяющие остатками противогаза на морде. Наличие хищных мутантов — одно из основных отличий серии от повести «Пикник на обочине» братьев Стругацких; это произведение позиционируется как официальный первоисточник игр. В еще одном шутере с постсоветского пространства You Are Empty волна мутаций накрыла большой город, превратив его в заповедник опасных уродов. По сюжету строители коммунизма в 50-х годах прошлого века решили методом облучения получить идеального гражданина Страны Советов. Эксперимент, как водится, прошел неудачно, и игроку пришлось вдоволь пострелять по страхолюдным красноармейцам, рабочим и крестьянам. Особо умилительно смотрелись гигантские агрессивные цыплята на птицефабрике. Злобных мутантов на обезьяньей основе выводят ученые на обманчиво прекрасном тропическом острове в первой части Far Cry от турецких братьев-умельцев Йерли. В заслуженно любимой игровым комьюнити вселенной Warhammer



Разномастные мутанты в играх всегда отставали по популярности от расфуфыренных эльфов, брутальных орков и гигантских шагающих роботов. А меж тем немало отличных и даже, не побоимся этого громкого слова, культовых проектов так или иначе рассказывают об изменениях генотипа — мутациях. Мутанты засветились на экранах мониторов и телевизоров как протагонисты и антагонисты, как хищники и дичь, как колоритный элемент вымышленного мира. Они ужасающи или просто экзотичны, они смертельно опасны или дружелюбны, они могут быть незаметны, а могут вымахать с девятиэтажный дом. Они разнообразны, ведь фантазию создателей не сдерживают никакие каноны. Они давно и надежно прописались в НФ вообще и в фантастических играх в частности. Сегодня поговорим о виртуальном буйстве генов.

> **— Нет здесь никаких мутантов!, — сказал приветливый дедушка геологам и почесал щупальцем хобот.**
>
> *Из устного народного творчества.*

можно полюбоваться на стройные ряды приверженцев Хаоса. Все хаоситы — сплошь мутанты, при контакте с Хаосом (а Хаос в мире Warhammer является вполне себе осязаемой материей) — их тела изменились до неузнаваемости, бывшие морпехи щерят кривые клыки и хлещут многочисленных недругов щупальцами. В Singularity, FPS от ветеранов индустрии Raven Software, фантастическим допущением является то, что виновником опасных мутаций стал не кто-нибудь, а сам Вождь народов Иосиф Сталин. С его нелегкой руки на острове Каторга-12 начались активные исследования чудесного минерала Е-99. Поставленная цель была понятна и вроде как близка: приручить могучий источник энергии и задавить, наконец, «гниющий» Запад. Но как результат Каторга-12 наполнилась мерзкими мутантами, порождениями элемента Е-99. В Singularity использовался уже не блиставший на то время графический движок Unreal 3, но с отрисовкой склизких, усеянных жуткими наростами тварей тот справился на «отлично».

Впрочем, не стоит забывать, что мутанты в играх — не обязательно хмурые ребята с вредными привычками и запахом изо рта. Немало достойных проектов предлагают побывать в шкуре мутировавшего героя. Экшен от третьего лица Dark Sector рассказывает о вспышке эпидемии, влекущей мутации обывателей в вымышленной стране Ласрии. Главный герой игры, агент Хейден Тенно, в процессе борьбы с очередными злодеями подхватывает странную инфекцию и начинает уверенно мутировать на глазах играющего. Мутации Хейдена весьма полезны для борца за мир во всем мире: сквозь кожу прорастает металл, а на руке появляется страшного вида оружие — метательная глефа, и глефа эта «тащит» на себе всю игру. Дилогия Prototype повествует о двух самых брутальных мутантах по ту сторону монитора. Мерсер и Хеллер под руководством геймера терроризируют виртуальный Нью-Йорк и устраивают на его улицах крупномасштабный массакр. В Prototype обычным делом считается оторвать башню у танка, десятком прыжков преодолеть три квартала, продырявить щупальцами вертолет и сожрать заживо парочку зазевавшихся солдат. Главным достоинством этих игр являются самые разнообразные мутации, доступные игроку; они происходят в реальном времени и они очень эффектны и эффективны. В конце концов, можно вспомнить игровые воплощения комиксовых супергероев: часть из них мутанты. Любимец младших и средних классов Питер Паркер мутировал в Человека-Паука после укуса лабораторного насекомого, он, как известно, получил способность ползать вниз головой где ни попадя и стрелять паутиной, почему-то из рук. Среди огромного количества игр о Питере встречаются весьма достойные, например, Ultimate Spider-Man или Spider-Man: Shattered Dimensions. Все Люди X из вселенной Марвел представляют собой мутантов с различными невероятными способностями, из положительного опыта «игроизаций» можно вспомнить экшен-RPG X-Men: Legends, где разработчики отдавали под начало игрока целую бригаду мутировавших супергероев. Звезда первой величины в команде людей «Икс» — угрюмый Росомаха — имеет несколько персональных игр. В отличном слэшере X-Men: Origins — Wolverine здорово реализована главная мутация Росомахи: на глазах у геймера на модели героя затягиваются страшные раны и куски героического мяса, вырванные пулями, отрастают вновь. Зеленый гопник Халк, которому с играми повезло меньше, был превращен в мутанта собственным папашей-ученым, изучавшим фантастическое излучение. Организм Халка мутировал в результате экспериментов, теперь он — могучий оборотень с темпераментом холерика и манерами пьяного людоеда с побережья Амазонки.



Нелегко быть мутантом в видеоиграх: роли достаются все больше отрицательные. А меж тем в игровом бестиарии мутанты расположились, пожалуй, ближе всех к реальности. Ведь мутация — процесс совсем невымышленный. Не исключено, что пока вы читаете эти строки, где-то неподалеку, под землей, играют в домино крысы-мутанты. Игроделы неоднократно высказывались на тему генетических «апгрейдов», но тема эта столь богата, что в будущем нас ждет еще много встреч с удивительными мутантами. И мы будем восхищенно рассматривать результат трудов геймдизайнеров, не задумываясь о том, что гены и в повседневной бытности способны на самые разные фокусы.

Алексей Корсаков

Самый сложный

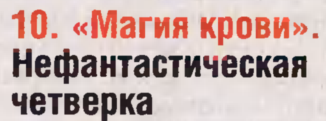
Каждый выбирает по себе
Слово для любви и для молитвы,
Шпагу для дуэли, меч для битвы
Каждый выбирает по себе.

Каждый выбирает по себе
Щит и латы, посох и заплаты,
Меру окончательной расплаты
Каждый выбирает по себе.

Юрий Левитанский.



Как известно, возможность свободного выбора — неотъемлемая часть жизни полноценного человека. Без нее люди превращаются в понурых рабов и вскоре начинают уходить в подполье. Лишите человека свободы выбора — и получите живущего в перпендикулярной реальности северного корейца с болезненным блеском в глазах. Мы ежедневно реализуем право мелкого, бытового выбора: что съесть на завтрак, кого из многочисленной родни осчастливить телефонным звонком, погулять вечером в парке или уделить пару часов новой игре из серии LEGO. Временами мы останавливаемся на перекрестке жизненных дорог и принимаем важнейшие решения, выбирая дальнейший путь: где учиться, где жить и работать, кем стать в итоге. Компьютерные игры нередко предлагают нам выбор такой, какого нам к счастью (или к сожалению) не суждено сделать в реальности; выбор этот будоражит кровь, бросает вызов вашим моральным качествам, дарит огромное количество переживаний и фонтаны эмоций. Важно: принятые в виртуальных мирах решения всегда можно переиграть. Не перепутайте, друзья, вымышленную бытность и реальную; если вы женились на Люське Пупкиной — будьте готовы растить с ней сыновей, сажать деревья, и медленно, счастливо стариться вместе. В играх все по-другому.



10. «Магия крови». Нефантастическая четверка

Фабула: никто особо и не ожидал, а российские разработчики взяли да и выстрелили крупным калибром в жанре экшен-RPG. Всем хороша Магия крови: могучим графическим движком, рядом свежих идей, затягивающим процессом. Но один раз игрокам пришлось-таки споткнуться при ознакомлении с этим достойным проектом — на стадии выбора персовидео страждущий люд ожидал увидеть среди доступных аватаров здоровенных варваров и изворотливых убийц, на худой конец — хмурых гномов и слащавых эльфов. Не тут-то было. При том, что игра рассказывает, как положено, про Ад, Апокалипсис и внеплановую сдачу крови, создатели решили почему-то подшутить над играбельными персонажами. Был доступен тощий студент, наверняка обделенный женским вниманием, цыганка, по неясным причинам позабывшая про карты и танцы под гитару, пожилой монах, любитель, вероятно, хорошенько «заложить за воротник». Но вершина сомнительного дизайна — толстая домохозяйка предпенсионного возраста. Такие особи сохранились кое-где со времен Союза в качестве продавщиц. И если вас угораздило оказаться, к примеру, в дебрях столбцовского района, и вы решили купить жевательную резинку в сельпо, будьте готовы разбудить дремлющего возле кассы персонажа Магии крови. Она обязательно смерит вас долгим презрительным взглядом.

Резюме: **на фоне достоинств игры выбор персонажа смотрится инородным элементом. Саботаж конкурентов? «Засланный казачок» в команде создателей?**

9. Risen. Обитаемый остров

Фабула: если вас, уважаемые читатели, выбросит соленой волной на неизвестный остров, и остров тот окажется весьма густонаселенным, помните: один в поле не воин. Вступайте в общину, клан, если уж все совсем плохо — в секту. Подобная проблема возникла перед, как водится, безымянным героем классической немецкой РПГ Risen. Обитатели острова раскололись на три лагеря, и если протагонист испытывал нужду во вкусной еде, сладком сне, интересных квестах и жаждал увидеть финальные титры, ему приходилось выбирать себе фракцию. Но вот беда: ни благородных рыцарей, последователей Сервантеса, ни Робина Гуда сотоварищи на остров не завезли. В свои нестройные ряды приглашали разбойники и рэкетиры дона Эстебана, таких парней мы имели сомнительную честь видеть на улицах городов и сел в лихие 90-е. При желании можно было вступить в городскую стражу, если вам нравились нечистые на руку служаки с изрядно «отбитыми» головами. А любителей колдовства приглашал к себе Инквизитор. Правда, нужно было быть готовым к суворовской дисциплине и служению не всегда понятным идеалам.

Резюме: **в Risen нет Арагорна, Оби Ва-**

8. Dragon Age: Origins — Awakening. О сложностях архитектуры

Фабула: серия Dragon Age, как и положено порядочной игре от мастеров из студии BioWare, изобилует сюжетными развилками и возможностями проявить как великодушие, так и подлость. В образцово-показательном DLC к первой игре «драконьего» франчайза геймеру приходилось вдоволь потрясти буйной головой в сомнениях: союз и поддержку предлагал уродливый замполит племени монстров — Архитектор. И ликом он был страшен, как один мой неработающий из принципа сосед, и методы он использовал вполне каннибальские, и свита у него было покрыта моровыми язвами... И все таки. Монстр предлагал реальную помощь. Ведь не все получается гладко и у людей, и у гномов, и у монстров. Архитектор хотел избавить свою невменяемую расу от неудержимой тяги к убийству и разрушению. Вот только не все у него прошло успешно, и на свет появилась чудовищная матка-прародительница, безумней Безумного Шляпника. Перед игроком вставал непростой выбор: или искромсать Архитектора топорами, навсегда избавив Ферелден от его поддержкой в борьбе с еще большим злом.

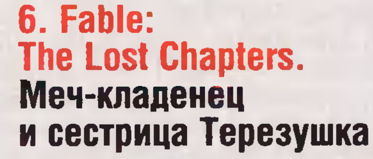
Резюме: **Зло, стремящееся к Добру, или Зло, преумножающее Зло? Как во всех играх канадских умельцев, выбор не так прост, как кажется.**

7. Spec Ops: the Line. Белое солнце пустыни

Фабула: песчаные бури превратили столицу ОАЭ в обезвоженное пекло, полное грешников. Спасательная операция, проводимая армией США, провалилась с оглушительным треском. Фактическая власть в умирающем городе отошла к полковнику Конраду. Суровый вояка решил спасать жизни беженцев методами военного времени, в процессе спасения шла постоянная стрельба, и нарушители дисциплины безжалостно вешались на фонарных столбах. Отряд капитана Мартина Уокера был вынужден вступить в жестокое противоборство с бывшими братьями по оружию. В финале игры Мартин, потерявший сослуживцев и изрядно «съехавший с катушек», добирается до полковника с четкой целью — убить виновника своих и чужих бед. Но Конрад, рисующий в своей комнате жуткую картину на обширном холсте, оказывается вовсе не кровожадным маньяком. Герой игры понимает, что он просто действовал по обстоятельствам сам капитан вольно и невольно загубил в Дубае немало невинных людей. Галлюцинации окружают Уокера, сложно понять, во плоти ли стоящий рядом Конрад, или быть может Конрад — это вон тот иссохший труп в кресле. Тут бы махнуть рукой и пойти отсыпаться, но полковник наставляет на Мартина пистолет и заявляет, что сосчитает до пяти и выстрелит, и если Уокер считает себя невиновным, то он может выстрелить первым. Уокер считает себя виновным в гибели гражданских. Полковник много лет назад спас ему жизнь. Непонятно, наяву все происходит, или в бреду героя. Конрад (призрак Конрада?) неумолимо отсчитывает пять секунд. Стрелять?

Резюме: **так или иначе, счастливого конца в игре вы не увидите. Spec Ops: the Line — самая реалистичная и страшная игра о войне со времен Brothers in Arms: Hell's Highway.**





6. Fable: The Lost Chapters. Меч-кладенец и сестрица Терезушка

Фабула: Fable выполнена в мажорном ключе: вас встретит «карамельная» внешность и соревнования по зафутболиванию кур на расстояние. Но повсеместная нелинейность в определенный момент показывала волчьи зубы. Не стоит забывать, что сюжет игры крутится вокруг противостояния с классическими фэнтезийными злодеями. В одной из сцен герой сходится в поединке с колдуном по имени, представьте себе, Джек. После долгого боя, сопровождающегося звоном стали и магической пиротехникой, злодей был повержен. Игрок мог подобрать ценный трофей — Меч Вечности. Это могущественное оружие так и просилось в руки. Правда, чтобы завладеть им и обрести силу, мощь и красоту в полной мере, предстояло совершить небольшой простенький ритуал. Нужно было омыть клинок кровью собственной сестры Терезы, которая как нельзя кстати оказалась

выбор в играх

рядом. Или выбросить меч в магический вихрь, избавившись от соблазна навсегда. Геймеры, отыгрывавшие злобного персонажа, пополняли свой арсенал оружием массового поражения, отыгрывавшие добряка — уходили с Терезой и чувством легкой зависти к беспринципным коллегам.

Резюме: **если у вас есть вредная сестра, обязательно расскажите ей об указанном выше эпизоде. При этом смотрите на нее многозначительным оценивающим взглядом.**

5. Starcraft 2: Wings of Liberty.
Космический санэпидемконтроль

Фабула: зерги только с виду тупые страхолюдные твари. Нет, то, что они страшилища — это факт, а вот насчет тупости стоит поспорить. В культовой серии стратегий Starcraft ненасытные чудовища проявляют незаурядную изобретательность в деле изведения разумной жизни во Вселенной. Во второй части жуки-переростки исхитрились заразить целую людскую планету опасным вирусом, от которого поселенцы превращались в агрессивных зомби. Потрепанный жизнью Джим Рейнор был вынужден все это разгребать под чутким руководством игрока. Когда флагманский корабль Рейнора приблизился к несчастной планете, оказалось, что там уже ошиваются многомудрые протоссы. И они собираются, не размениваясь на мелочи, превратить все население колонии в абсолютно безвредные кучки углей и пепла. Бортовой доктор землян Хенсон заявляет, что сможет изготовить целительную вакцину и спасти планету. Протоссы не желают ничего слушать и трясут перед Рейноровым носом пачкой бонусов за исполнение грязной работенки. Решение игрока определит дальнейший сюжет всей игры. Если будет принято решение о карательной операции, предстоит долго жечь огнеметами своих же земляков и получить в итоге награду инопланетян. Если вы решите спасать зараженных, будьте готовы сцепиться с превосходящими силами протоссов, в том числе с мощным крейсером «Воздаятель».

Резюме: **нелинейность присуща не только ролевым играм. Признанные мастера могут успешно вставить ее и в стратегию.**

4. Alpha Protocol.
Между бомбой и дамой сердца

Фабула: команда талантливых разработчиков Obsidian специализируется на сиквелах чужих проектов. Но одна их игра рассказывает об оригинальном сеттинге — шпионских страстях современности. Пожалуй, главное достоинство Alpha Protocol — ощущение важности принятых решений. По мере разворачивания сюжета агент Майкл Тортон должен не раз делать сложный выбор, определяя ход борьбы с международным терроризмом. Волей сценаристов ему приходится оказаться в захваченном боевиками музее. Там же оказывается и симпатичная Майклу девушка Мэддисон. Террористы заложили бомбы в одном крыле здания, а в другом крыле Мэддисон оказалась под дулом пистолета. Следовало выбрать — и выбрать быстро — куда бежать. Если обезвредить бомбы, то напарница погибнет от пули. Если ринуться на помощь девушке, то взрывы унесут немало жизней случайных людей. Правда, Майкл никогда не узнает их имен, а вот Мэддисон он знает весьма близко...

Резюме: **секретных агентов всегда окружают красивые женщины. Оказывается, в этом тоже есть свой минус.**

3. Heavy Rain.
Держите руки на виду!

Фабула: розыск опасного маньяка — опасное дело для нервной системы. Детектив Норман Джейден убедился в этом на собственном опыте. Пришлось общаться со многими неприятными и очень подозрительными личностями. В одной из сцен нашумевшего консольного эксклюзива Heavy Rain Норман с напарником оказались в щекотливой ситуации: религиозный фанатик наставил на них пистолет. Можно попытаться успокоить ненормального словами, а можно влепить ему в лоб вполне заслуженную пулю. Если Джейден уговаривал-таки хулигана бросить оружие, его напарник сразу же устремлялся на безоружного обидчика с целью устроить тому сеанс пластической хирургии. И фанатик быстренько начинал что-то искать в кармане! По всей вероятности — второй пистолет или хотя бы гранату. Игрок получал возможность сразу же уложить негодяя выстрелом или проследить за развитием событий с риском для жизней виртуальных полицейских. Учитывая, что игра получилась невероятно кинематографичной и давала сильнейший эффект погружения, рисковать жизнями героев очень не хотелось.

Резюме: **с фанатиками следует бороться, они опасны. Но тот самый фанатик из игры просто хотел достать из кармана крест-распятие.**

2. Mass Effect.
Галактический масштаб

Фабула: игры от уже упоминавшейся сегодня BioWare всегда имели впечатляющий размах. В дилогии Baldur's Gate мы исходили гигантскую игровую карту с десятками стран и сотней населенных пунктов. В серии Dragon Age мы спасали от полного уничтожения всех разумных обитателей мира Ферелден. Но наибольший масштаб обрела трилогия Mass Effect. Жнецы, неумолимая и непостижимая злая сила из этого сеттинга, ставят перед собой бескомпромиссную задачу — очищение Вселенной от любых мыслящих существ. По ходу прохождения первых двух игр геймер принимал немало важных и сложных решений. К третьей части размах событий просто ошеломлял: нам предстояло определять судьбу целых рас. В одном из вариантов развития сюжета командор Шепард оказывался в ситуации, в которой от него зависело выживание одной из давно противоборствующих сторон — гетов и кварианцев. Когда-то кварианцы создали расу гетов в качестве своих послушных слуг. Когда их создания обрели разум, кварианцы попытались на всякий случай уничтожить гетов, но потерпели в войне поражение. Теперь незадачливые изобретатели вынуждены скитаться по космосу с флотилией кораблей. Шепарду предстояло решить, кем пожертвовать, а кого определить в союзники. Так, он мог просто выдать врагам место расположения кварианской эскадры, обрекая космических бродяг на полное уничтожение. Пикантность ситуации в том, что в команде верных соратников командора есть и гет Легион, и кварианка Тали. Легион — проверенный в боях солдат, а с Тали Шепард, кхм, «дружит организмами». При любом выборе неизбежен чудовищный геноцид.

Резюме: **нелегко спасать целую вселенную, трудно обойтись при этом без потерь. Чтобы примирить два таких разных народа, необходимо тщательно обдумывать каждое решение на протяжении всей трилогии. Та еще задача.**

1. The Witcher 2: Assassins of Kings.
По разные стороны баррикад.

Фабула: игроделы из польской команды CD Project, вероятно, связали свой коллективный разум с душой без полсекунды гениального писателя Анджея Сапковского посредством ритуала Вуду. Абсолютно все, о чем многие из нас взахлеб читали на страницах эпоса о ведьмаке, успешно перебралось на мониторы. Один из самых любимых и часто освещаемых мастером пера вопросов — относительность морали. Пан Анджей рассказывает свои истории, умело смешивая черное и белое во все оттенки серого. В финале великолепной RPG The Witcher 2 мы сталкивались с нетривиальной, обескураживающей и восхитительной в своей реалистичности ситуацией: Геральт оставался один на один с человеком (не совсем человеком), ставшим причиной ведьмачьих бед, за которым пришлось долго и сложно охотиться. За плечами играющего остались драки с лесной нечистью, кровопролитная осада, поединок с огнедышащим драконом, и теперь Геральт-игрок смотрел в кошачьи глаза виновника этих событий. В глаза такого же ведьмака, как и он сам. В The Witcher 2 нет главного злодея как такового, нет Сарумана, нет Крюгера или Бармалея. В конце пути вы встречались чуть ли не со своим зеркальным отражением. Он служит другому делу. Он не желает вашей крови. Он смотрит на жестокий мир с таким же циничным прищуром, что и ваш Альтер Эго. С ним можно выпить водки из походной фляги и расстаться навсегда. Его можно попытаться убить. Ведь он враг, убийца и виновник многих несчастий.

Резюме: **шеф-редактор во избежание мордобоя запретил вопросы членам редколлегии о выборе в финале «Ведьмака 2». Надеюсь, вы выбрали верно.**



Алексей Корсаков

Полковник Джим Керри



Зигзаги творческой карьеры Джима Керри привели его на съемочную площадку сиквела правильного кинокомикса «Пипец». Джим, воплотивший в кино, кажется, уже все возможные образы — от безумного суперзлодея до нежного «ненатурала», — теперь предстанет в амплуа сурового Полковника, набирающего и готовящего к боевым действиям отряд не совсем адекватных героев. Все персонажи, которых режиссер не угробил в оригинальном фильме, появятся и в продолжении. Эта экранизация рисованных историй Марка Миллара запланирована на лето 2013. И хотя актер-многостаночник Керри пережил пик своей популярности во второй половине 90-х, обширный зрительский кредит доверия он еще не растратил, а Эйс Вентура, на наш необъективный взгляд, — один из самых ярких комедийных образов в истории кинематографа.

Драконоведение в кинотеатрах

Популярная фэнтезийная книга с иллюстрациями «Драконоведение» Дугалда А. Стира, написанная для юношества от 12 до 95 лет, готовится к переносу на экраны. Фэнтезийные масштабные эпопеи, к счастью, все так же интересуют продюсеров и приносят доход, так что эта новость вполне ожидаема, ведь «Драконоведение» уже выдержало массу переизданий и переводов на иностранные языки. К работе над сценарием проекта подключились умельцы из команды «Трансформеров», и здесь, в общем-то, радоваться нечему, ведь сценарий в трилогии об автоботах и компании не особо блистал. В грядущем фильме рассказывается о мире, схожем с нашим, но с одним отличием: там обитают драконы, и все к ним давно привыкли. Герои экранизации будут всеми силами вставлять палки в колеса очередному злодею, задумавшему подчинить драконов своей негодяйской воле. Дата выхода проекта остается в тайне.

Прощание с Майклом Кларком Данканом



На 55-м году жизни скончался популярный голливудский актер Майкл Кларк Данкан. За свою насыщенную творческую жизнь он сыграл немало самых разнообразных ролей и полюбился массовому зрителю. Положительные герои, комиксовые злодеи, гангстеры, громилы и вышибалы — Кларк Данкан перемерил самые разные экранные обличья. Одно из высших достижений актера — роль в экранизации романа Стивена Кинга «Зеленая миля», за которую он был номинирован на «Оскар». Таким он и запомнится — добродушным чернокожим гигантом. Причиной смерти названы последствия инфаркта.

Алексей Корсаков

Кинопрокат сентября: осенний урожай

Торопливое белорусское лето уже помахало на прощанье цветастым платком, и в законные права вступила долгоиграющая белорусская осень — Дед Мороз, как известно, все чаще приходит к нам в сапогах-болотниках. Отгремели в прокате толстокожие блокбастеры, громкие премьерные показы остались в истории светской хроники, голливудские воротилы пересчитали трясущимися ручонками шуршащие купюрные холмы. Но не стоит огорчаться, почтенные любители больших экранов и уютных темных залов: в сентябре вам будет-таки чем заняться.

6 сентября желающие смогут посетить минскую премьеру комедии «Холостячки». Фильм рассказывает о дамах с, как видно из названия, неустроенной личной жизнью. И хотя кино это вроде как женское, на экранах «блеснут» мужественные ветераны: Ник Нолти, Роберт Патрик и Шон Пенн. В этот же день режиссер Саймон Уэст, любящий и умеющий снимать хороший экшен («Воздушная тюрьма»), представит зрительскому вниманию свой новый боевик с Николасом Кейджем — «Медальон»; речь там пойдет о бывшем уголовнике, спасающем дочку. 7 сентября в прокат попадет интригующий фантастический проект «Москва 2017» об инопланетных оккупантах. Вопреки первичным догадкам, снята «Москва» в Голливуде, и Тимур наш Бекмамбетов здесь не при делах. Из звезд присутствует старичок Макс фон Зюдов, изгонявший дьявола на экранах чуть ли не полвека назад.



В редакции «ВР» никто не сходит с ума от радости при новостях о повторном прокате смотренных-пересмотренных фильмов в новомодном 3D, но мы и не против. С 13.09 у всех появится возможность вновь увидеть в кинотеатрах прекрасный диснеевско-пиксаровский мультфильм «В поисках Немо 3D».





Жизненный фильм «Римские приключения» от мастера ироничной комедии Вуди Аллена появится в прокате также 13 числа. В ней вы увидите Вечный город и самых разных людей, которые в нем, собственно, приключаются. Пол Андерсон продолжает свою бесконечную эпопею «Обитель зла», и опять же 13-го стартует в прокате «Обитель зла: Возмездие». Элис-Йовович, как положено, на боевом посту, и есть определенные шансы, что кино получится не самое плохое (спешим напомнить геймерам, что на подходе супербомба Resident Evil 6 от Capcom). Исторический фильм «Орда» от российских киноделов начнет рассказ о периоде процветания Золотой Орды 20 сентября. Российское кино прославилось своей полной непредсказуемостью, поэтому от комментариев в этом случае лучше воздержаться. Милый нашему сердцу судья Дредд начнет вершить правосудие 20.09, футуристические доспехи наденет в этот раз Карл Урбан.

В тот же день можно отправиться на премьеру полицейского триллера «Патруль», где снялся Джейк Джилленхол, ковбой и принц. Российская комедия «Мужчина с гарантией» отправится в прокат 27 сентября и расскажет о неравной, но, знаете ли, всепобеждающей любви. И завершит сентябрьский кинопрокат в последний уик-энд месяца многообещающая НФ «Петля времени», где будет мелькать лысина Брюса Уиллиса и кучеряшки Джеффа Дениелса.

За сим прощаюсь, помните: хорошее кино найдется всегда, было бы желание отправиться в кинотеатр.

Алексей Корсаков

Неудержимые 2

Название в оригинале: The Expendables 2
Жанр: боевик
Режиссер: Саймон Уэст
В ролях: Сильвестр Сталлоне, Джейсон Стэтхэм, Джет Ли, Дольф Лундгрен, Чак Норрис, Терри Крюс, Рэнди Кутюр, Лиам Хемсворт, Жан-Клод Ван Дамм, Брюс Уиллис, Арнольд Шварценеггер.
Продолжительность: 102 мин.

— Какой план?
— Догнать, найти, убить.



Большинство современных боевиков стараются удивить зрителя не столько боевыми действиями, сколько глубокой идеей и хорошим сюжетом. В погоне за этим режиссеры и сценаристы часто забывают — боевик потому так и называется, что в нем должны быть именно перестрелки и драки. Помнить об этом может тот, кто сам прошел через все трудности подобного кинематографа. Сталлоне — один из них. Он не забыл ничего и снова создал сценарий Боевика. Именно с большой буквы.

«Неудержимые 2» не удивят сюжетом. Есть злодей, роль которого исполняет небезызвестный Жан-Клод Ван Дамм, есть пять тонн советского плутония и есть легендарная команда, готовая остановить беспредел. Все происходящее на экране вполне предсказуемо и закономерно. Если вас устраивает простая история о сильных мужчинах, для которых убить подонка — святое дело, то добро пожаловать в мир реального Боевика.

Когда начинаются бои, оторваться от экрана просто невозможно. Отличная постановка и грамотные ракурсы показывают все в наилучшем виде, делая фильм очень зрелищным. Пожалуй, даже самым зрелищным кинопроектом уходящего года. Правда, порою все это заходит слишком далеко. В киноленте встретится множество кадров, вызывающих вопрос: «да как такое вообще может быть?». И дело тут вовсе не в тупых врагах и крепких бронежилетах.

Но начинается новая сцена, и все мелкие придирки тонут в феерии выстрелов, взрывов и сверкающих лезвий. В фильме прозвучит фраза: «этой «этажерке» место в музее, так же как и нам». Возможно, кто-то так и считает, но, несмотря на солидный возраст многих актеров и глядя на то, что творится на экране, понимаешь, что отправлять этих людей в музей не просто рано и невежливо — это опасно для жизни! Кажется, что главные герои только тем в жизни и занимались, что воевали, воевали и еще раз воевали. Сталлоне крошит всех направо и налево, стреляя из пистолетов в пулеметном темпе. Стэтхэм хватается за ножи, не забывает упомянуть, какой он хороший механик, и тоже оставляет за собой кровавую дорожку. Лундгрен брутально улыбается, глядя на свой тесак, в то время как немного обделенный вниманием Джет Ли снова показывает чудеса рукопашного боя, прокладывая себе путь руками и ногами. С криком «я вернулся!» Шварценеггер поливает врагов градом свинца из тяжелого автоматического дробовика. Но, увы, все это меркнет при появлении Чака Норриса — зал аплодировал стоя.

Фильм приковывает к себе с самого начала и не отпускает до самого конца. Интерес к просмотру постоянно подпитывается. То бодрыми армейскими шуточками, то душевным разговором. Появление крохотной доли человечности определенно пошло фильму на пользу. Понимаешь, что за грудой мышц и суровыми физиономиями скрываются такие же люди, которые не обделены чувствами и совсем не бессмертны.

Если вы смотрите на экран с целью получения полезной информации, глубоких переживаний или трудных рассуждений, то Неудержимые 2 оставят вас равнодушными. Здесь нет ни первого, ни второго, ни третьего. Зато здесь есть все то, что нужно настоящему ценителю боевиков. Много выстрелов и взрывов, легендарные личности с оружием и зрелищность.

Андрей Сыман

Indie Game — The Movie

День независимости

Жанр: документальный
Режиссер: Лизанн Пажо, Джеймс Свирски
В ролях: Джонатан Блоу, Фил Фиш, Эдмунд МакМиллен, Томми Рефенес
Продолжительность: 103 минуты





Очень символично, что Indie Game — The Movie стал первым фильмом, который можно без особых проблем приобрести в цифровом сервисе Steam, ведь по большому счету именно магазин Valve организовал и собрал в одном месте все то, что мы сейчас с придыханием называем «инди». Так получилось, что Steam стал прообразом консольных Xbox Live Arcade и PlayStation Network, создал мощную инфраструктуру и доказал, что цифровая дистрибуция может быть лучше и удобнее розничных магазинов. Но главное: сотрудники Valve сделали шикарную платформу для многих одаренных людей, способных в одиночку создавать игры, расходящиеся по миру многотысячными тиражами уже в первый день релиза. В обход издателей, без подписания разных договоров и потери творческой свободы, не обременяя себя постоянными отчетами о проделанной работе, не выслушивая долгие речи пяти маркетологов, *действительно* считающих, что они разбираются в играх лучше тебя. Цифровая дистрибуция дала шанс большому количеству разработчиков быть самими собой, быть независимыми.

В наши дни индустрия видеоигр, как и любая другая, четко разделилась на два лагеря — мейнстрим и авторские проекты. Как в кинематографе и музыке, есть крупные компании, выпускающие массовый продукт, нацеленный на максимально широкий круг потребителей, а есть те, кто постоянно идет своим путем, на протяжении многих лет делая ту единственную игру, которая выглядит не как коммерческий продукт, а как творческий акт.

Indie Game — The Movie рассказывает о четверке необычайно талантливых людей, которые сделали инди-игры популярными и заставили взглянуть на жанр с совершенно иного ракурса. Если раньше любая игра, которую нельзя было найти на диске, но можно было отыскать на просторах Интернета, казалась максимум занимательной технодемкой, то сегодня проекты, сделанные в одиночку или маленькой командой, получают высочайшие рейтинги на многих сайтах вроде Metacritic и приносят своим «отцам» огромные дивиденды.

Джонатан Блоу, создатель бесконечно душевной истории Braid. Фил Фиш, автор необычного двухмерного приключения в постоянно вращающемся трехмерном мире Fez. Эдмунд МакМиллен и Томми Рефенес, разработчики хардкорного платформера в духе старой (но не устаревшей) школы Super Meat Boy. Каждый из них изменил жанр инди-игр, превратил независимую разработку в интерактивное искусство, которым можно восхищаться и о котором можно серьезно рассуждать и снимать фильмы.

С приходом инди-игр неожиданно нашлось оправдание всем шутерам и экшенам с бездумной пальбой и мускулистыми мужчинами на обложке. Видеоигры наконец-то начали поднимать важные темы, о которых не каждая кинолента способна рассказать и показать. Они превратились из набора команд и скриптов в осмысленные произведения, волшебным образом затрагивающие некие неуловимые нотки в душе и заставляющие остановиться и задуматься. Такие игры как Braid или Fez вынуждают оглянуться и посмотреть на все свои ошибки, чтобы больше никогда их не повторять, поразмыслить на очень серьезные темы вроде любви, потери близкого человека, совершенных оплошностей и о том, что время вспять повернуть, к великому сожалению, нельзя.

Еще никогда прежде видеоигры не могли выражаться подобным образом. Раньше были Samorost, Gish, flOw и Darwinia, но это скорее визуальные новеллы и диковинные эксперименты, чем полноценные философские повести. Сейчас стало понятно, что игры — это уникальный формат передачи информации, ведь, в отличие от книги или фильма, здесь пользователь является не просто зрителем, а полноправным участником событий. Но почему-то до Джонатана Блоу практически никто не посмел сделать нечто, не подходящее под стандартное описание видеоигры. Вся эта увлекательная возня с полигонами и тысячи строчек кода искусственного интеллекта не могут передать того, что сумел сделать замкнутый в себе Braid. Он настолько параллелен современной реальности, что даже немножко становится печально, ведь для многих история, рассказанная Блоу, показалась обычным платформером в стиле Super Mario Bros., только с перемоткой времени.

Indie Game — The Movie — это замечательное явление, которое дает понять, что видеоигры могут быть очень личными. Когда над разработкой блокбастера корпят сотни людей, итоговый продукт очень сложно персонализировать, независимо от его качества. А вот в игре, созданной одним человеком, проявляются черты индивидуальности и некой уникальности. Однако в то же время все обязанности ложатся на одного единственного автора, что очень часто отражается на его психическом состоянии. И фильм отчетливо демонстрирует переживания и нервные срывы разработчиков-одиночек, для которых их игра — единственная и главная цель в жизни. Некоторые из них пожертвовали очень многим, чтобы в итоге закончить свое творение.

В конечном итоге получается не просто видео-интервью, а некоторое подобие драмы с множеством откровений. После просмотра начинаешь немного по-другому смотреть на видеоигры: они перестают быть просто развлечением или работой. Сразу приходит понимание того, что все время, потраченное на отстрел подземных обитателей, поиски сокровищ, борьбу с терроризмом и спасение принцессы, которое всегда находится в другом замке, было не напрасным. Во всем этом наконец-то появился *смысл*.

Александр Михно

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

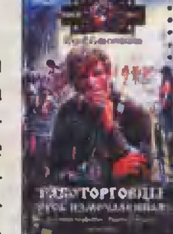
Прощание с Мастером



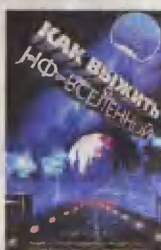
В августе текущего года мировая фантастическая литература понесла очень тяжелую утрату — ушел из жизни **Гарри Гаррисон**, один из самых ярких писателей-фантастов современности. Гаррисону было 87 лет. Читателям этот творец миров известен по книжным сериалам «Эдем», «Мир смерти», «Джим — стальная крыса», «Билл — герой галактики», а также по множеству других романов, повестей и рассказов.

В последние годы Гарри Гаррисон тяжело болел и практически не выпускал новых книг. Однако ему удалось оставить обширное литературное наследие, благодаря которому многие любители фантастики будут помнить и ценить этого великого писателя.

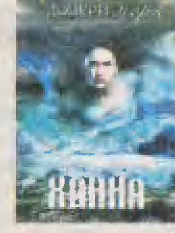
Релизы



Поклонникам постапокалипсиса рекомендуется обратить внимание на роман Юрия Гаврюченкова **«Работорговцы. Русь измочаленная»**. В будущем, после ядерной войны, народ на Руси вернулся к древней культуре. У наших далеких потомков снова есть князья, бояре и дружинники, которым угрожают басурмане из Железной Орды. Главный герой книги — боярин Щавель, отправленный в суровый поход князем Великого Новгорода. Скорее всего, книга будет выдержана в поджанре «роуд-бук» и целиком завязана на приключениях Щавеля и его отряда из полусотни русских богатырей-дружинников.



Одной из главных «темных лошадок» августа стал роман Чарьза Ю **«Как выжить в НФ-вселенной»**. Данная книга снабжена каким-то уж больно сложным и путанным описанием, из которого можно понять лишь то, что основной сюжет романа закручен вокруг путешествий во времени, которые совершаются в мире научно-фантастического будущего. В 2011 году роман был номинирован на премию Locus Award в категории «Дебютный роман» — так что хотя бы обратить внимание на эту книгу ценителям фантастики стоит наверняка.



И замыкает наш перечень августовских новинок книга **«Дочери моря. Ханна»** за авторством Кэтрин Ласки. Судя по аннотации, это очередное «любовное фэнтези» в стиле «Сумерек». Роман повествует о девушке по имени Ханна Альбери, тихой и стеснительной, встречающей свою первую любовь в лице загадочного незнакомца. Одновременно с этим какие-то изменения происходят и с самой Ханной — на ногах у нее появляется тонкая чешуя... Вряд ли этот роман заинтересует наших читателей, зато вы теперь знаете, что можно в сентябре подарить современной гламурной девушке, фанатеющей от «Сумерек».

AlexS

Вспомнить все

Новое время — новые фильмы

Название в оригинале: Total Recall
Жанр: фантастика, боевик, киберпанк
Режиссер: Лен Уайзман
В ролях: Колин Фаррелл, Кейт Бекинсейл, Джессика Бил
Продолжительность: 118 минут

Новое время — новые герои. Трудно понять тех, кто говорит, что римейки и перезапуски не нужны. Львиная доля боевиков с Арни, Слаем, ЖКВД и другими серьезными мужиками, которые властвовали в кино в 90-х, — даже их фильмы очень часто были римейками более старых кинокартин. Правда, к первому «Вспомнить все» это не относится, лента была весьма вольной экранизацией малюсенького рассказа Филипа Дика. В итоге получилось очень самостоятельное кино, которое голливудские ребята решили «воскресить» более чем через 20 лет после релиза. Бесспорно, спустя такой долгий срок римейк не помешает, другой вопрос — насколько качественным он получился.

В новом «Вспомнить все» нет той жестокости и тех ноток ужаса, которые были в легендарном фильме с Арни в главной роли. Новое время плюс детский рейтинг PG-13 — а значит, никаких вам жестоких убийств, уродливых мутантов, глаз, буквально вылезающих из орбит. Спасибо, хоть девушку с «тройным бюстом» оставили.

Зато Марс выкинули — вместо научно-фантастического мира с двумя обитаемыми планетами нам предлагают почти киберпанковскую историю. На Земле произошла экологическая катастрофа, в результате которой оставшиеся люди живут в двух относительно больших зонах — обеспеченной Федерации (расположена на территории нынешней Великобритании) и бедной Колонии (современная Австралия). Даглас Куэйд — простой рабочий, который каждый день ездит из Колонии в Федерацию и обратно на чем-то вроде футуристичного поезда, проходящего прямо через центр Земли. И вроде все хорошо — есть работа, жена-красавица, но Дагласа мучают странные сны, в которых он от кого-то убегает и пытается спасти совершенно незнакомую ему девушку. Чтобы отвлечься, Даг приходит в компанию «Вспомнить все», предлагающую нечто вроде виртуального путешествия. И именно отсюда начинаются приключения Куэйда со шпионами, паркуром и полицейским спецназом...

Если вы смотрели первый «Вспомнить все» и не забыли его сюжет, то история, рассказанная в римейке, не будет для вас сюрпризом. Да, она немного изменилась благодаря различным интересным мелочам. Однако стержень остался все тем же. Впрочем, тем, кто не видел первоисточника, смотреть современную версию однозначно будет интересно, не в последнюю очередь благодаря ее запутанному сюжету, в котором главный герой пытается понять, кем он был в «прошлой жизни».

Украшает картину стильный мир будущего с его диковинными устройствами — встроенными в руки телефонами, летающими автомобилями и роботами-полицейскими. Лен Уайзман отлично умеет снимать экшен, и потому картина временами смахивает на карусель — она под завязку набита погонями, перестрелками и рукопашными схватками. Все это было и в первом фильме, но картина Пола Верховена при этом была еще и произведением, затрагивающим серьезные вопросы. А вот в римейке это куда-то ушло, на первый план вышло развлечение. И вроде ничего не раздражает — спецэффекты на уровне, актеры играют отлично, сюжет увлекательный. Но в сравнении с оригиналом получаем пустышку, очередной летний блокбастер — не более.

AlexS

Archos GamePad — недорогой планшетник для геймеров

На выставке IFA 2012, которая в настоящее время проходит в Берлине, засветился новый геймерский планшет. Archos GamePad обладает 7-дюймовым экраном, а дизайн этого гаджета похож на внешний вид карманных приставок компании Sony. Экран располагается по центру планшета, по обе стороны от дисплея размещены стики-грибки и клавиши управления, работать с которыми можно с помощью больших пальцев.

Стоит также отметить, что дисплей у нового устройства сенсорный. Работает новый планшетник на базе ОС Android 4.0, а «сердцем» устройства является двухъядерный процессор с тактовой частотой 1.5 Ггц. Из других особенностей можно отметить видеокарту Mali-400 MP, 8 Гб собственной памяти плюс поддержку карточек microSD. А благодаря порту mini-HDMI новинку легко можно подсоединить к внешнему дисплею. Для выхода в интернет планшет оснащается модулем беспроводной связи Wi-Fi. В продажу в Европе Archos GamePad должен поступить в конце октября 2012 года, стоимость гаджета составит около 150 евро.

Геймерские контроллеры для мобильных устройств

SteelSeries анонсировала линейку устройств Freedom to Play, в которую вошли интересные геймерские гаджеты. Особенность этих девайсов состоит в том, что они ориентированы на использование с планшетными ПК и смартфонами, однако, при желании, и к ПК их тоже вполне можно подключить. SteelSeries Free Mobile Gaming Controller — контроллер, который внешне очень похож на консольный джойстик. Слева — крестовина, справа — четыре кнопки, посередке — две большие клавиши и два маленьких грибка-джойстика — в общем, вполне стандартный набор. Устройство оснащается литий-ионным аккумулятором, который может гарантировать до 10 часов работы при непрерывной игре. С помощью кабеля USB/mini USB можно подключить контроллер к ПК или мобильному устройству, чтобы продолжать играть, одновременно заряжая геймпад. В продаже контроллер должен появиться в октябре, по цене в $79,99.

Другая интересная новинка из линейки Freedom to Play — большие кнопки SteelSeries Free Touchscreen Gaming Controls, предназначенные для использования с сенсорными экранами. Маленькие присоски позволяют кнопкам прикрепляться непосредственно к дисплею. Важно отметить, что они крепятся к экрану при помощи проводящей резины, благодаря которой сенсорная панель может определять прикосновения пальцев пользователя. Имеется и аналоговый джойстик, который также прикрепляется к экрану. Предполагается, что используя такие накладные устройства ввода, пользователям удобнее будет играть в игры на планшетах.

SteelSeries Free Touchscreen Gaming Controls появятся в магазинах ближе к Рождеству, стоить они будут $19,99.

Смартфон Huawei Ascend D1

На сегодня такие высокотехнологичные и, чего уж греха таить, модные гаджеты, как смартфоны, в функциональном плане из простых телефонов с некоторым набором дополнительных функций превратились в буквальном смысле в настоящие портативные развлекательные центры, которые помещаются в кармане. И можно ли сравнивать современные смартфоны, оснащенные большим сенсорным экраном, с возможностью проигрывать музыку, видео, играть в игры, выходить в Интернет, ориентироваться на местности и прокладывать путь в любую точку мира, с теми тяжелыми и иногда даже неуклюжими «монстрами», способными лишь на более-менее удобную отправку электронной почты и осуществляющими средненький серфинг по Сети? Да, чуть не забыли — фото и видео они снимали, музыку играть могли, но на это еще раньше стали способны и простые мобильные телефоны.

Теперешние реалии диктуют новые условия. Пользователи хотят больше скорости, выше уровень графики и видео, более широкую многозадачность и вообще, после появления амбициозного iPhone буквально все мало-мальски серьезные производители включились в настоящую битву за создание самого-самого технологичного смартфона на базе системы Android.

Одним из таких производителей сравнительно недавно стала и компания Huawei, которая громко анонсировала свой Ascend D Quad, назвав его «самым мощным смартфоном в мире». Правда, чтобы убедиться в этом, нам придется подождать еще пару месяцев, зато его упрощенную версию, Ascend D1, отечественный пользователь смог увидеть уже в августе.

Модель D1 вместо крутого четырехъядерного процессора использует чуть более скромный двухъядерный, что делает аппарат ощутимо дешевле — примерно $550.

Сможет ли Ascend D1 жестко оттеснить аналоги конкурентов, сказать сложно, давайте просто посмотрим на него, чтобы оценить эти шансы. Для начала стоит сказать, что в новинке используется последняя на текущий момент версия ОС Android — Ice Cream Sand-witch (4.0), что уже само по себе довольно значимое преимущество.

Гаджет поставляется в компактной упаковке, в которой, помимо девайса, можно найти весьма небольшое сетевое зарядное устройство и внушительный USB-кабель. Признаться, зарядник Ascend D1 по своей компактности даже превосходит фирменные ЗУ для iPad и iPhone.

Интересно, что смартфон D1 внешне является точной копией D Quad, за исключением процессора, что наверняка может порадовать многих. Без всяких китайских подделок вы получите устройство топового дизайна и отличного качества с фирменным закаленным стеклом Corning Gorilla. Последнее защищает 4.5-дюймовый экран, который занял почти всю лицевую сторону D1. Механические переключатели сведены к минимуму: питание и «качелька» громкости. Остальные три главные клавиши управления — сенсорные.

Само собой, большой экран привел к тому, что D1 сложно назвать компактным. Впрочем, это «болезнь» любого смартфона с широкими возможностями. Причем данный Huawei еще даже не очень крупный. Его прямые конкуренты, Samsung Galaxy S III или HTC One X, по габаритам даже более солидные.

Сильно порадовала задняя панель D1. Она не гладкая, а приятно текстурированная «под карбон», и удобно лежит в руках. Тут же имеется и глазок вполне приемлемой 8 МП камеры со сдвоенной диодной вспышкой. Задняя панель снимается, позволяя установить SIM-карту, microSD-карту памяти или заменить аккумулятор.

Лицевая панель, помимо экрана, оснащена основным разговорным динамиком, датчиком освещенности и приближения, а так же миниатюрным объективом еще одной камеры, на этот раз 1.3 МП.

На верхней грани находятся кнопка включения питания и разъем для гарнитуры. На левом ребре разместился microUSB-порт, а на правом — качелька громкости.

Начинка аппарата радует своей современностью: двухъядерный 1.5 ГГц процессор Texas Instruments OMAP 4460. Да и экран весьма приличный: IPS+ TFT с разрешением 1280x720 с плотностью пикселей, приближающейся к хваленому Retina на последних iPhone и iPad. Цветопередача и яркость тоже на высоте. С D1 вполне комфортно обращаться даже на ярком солнце. Чувствительность экрана очень хорошая, к тому же он не слишком маркий. Динамик громкий и четкий, звонок отлично слышен и в плотном кармане.

Новая система Android ICS сегодня является самой современной в своей нише и весьма хорошо проработана. Чтобы ничего не портить, производитель лишь немного изменил интерфейс, добавив пару приложений и собственный экран разблокировки. Последнее весьма кстати, так как позволяет сразу перейти к набору номера, SMS или функции камеры.

Можно выбрать между классическим плоским интерфейсом или красочным 3D. В обоих режимах смартфон работает вполне уверенно, быстро и плавно.

Что касается емкости аккумулятора, то в этом плане Ascend D1 приятно удивил. Даже в самом активном режиме (все беспроводные службы, постоянная проверка почты, разговоры, игры, музыка) D1 проработал более суток до полной разрядки. Если же не «насиловать» автоматические проверки почты и прочее, даже в постоянной работе 3G аппарат спокойно «протянул» еще два дня. Результат, если честно, впечатляющий.

По своей производительности Huawei Ascent D1 оказался весьма хорош. Во всяком случае, они ничем не уступает ни одному самому современному смартфону на двухъядерном процессоре и даже довольно активно приближается к четырехъядерным моделям. Если хватает пространства на карте памяти, может без всяких помех смотреть даже ремукс Blu-ray диска.

Итог: потрясающий аппарат. Долго «живет», красиво смотрится, превосходно, без тормозов и лагов работает и очень хорошо видит 3G, где он вообще есть. Своих денег более чем стоит.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Игровая мышь Logitech MMO Gaming Mouse G600

В последнее время жанр MMORPG (онлайновая многопользовательская ролевая игра) получил феноменальную популярность. Такие проекты затягивают геймеров настолько, что дело иногда даже доходит до трагедии. Достаточно вспомнить случай, как парень играл без остановки несколько суток подряд и просто умер от истощения. Менее фанатичные, но более предприимчивые игроки умудряются даже получать с подобных проектов немалые деньги, зарабатывая виртуально и продавая вполне реально различные редкие игровые предметы вроде уникального оружия и иных артефактов. Остальные просто играют в свое удовольствие и для развития навыков и совершенствования мастерства часто используют оригинальные устройства, позволяющие управлять персонажем намного более эффективно.

Все вы уже давно знакомы с различными специализированными мышками, предназначенными для игр жанра экшен. Обзоры подобных устройств многократно появлялись в ВР. Обладая немалым набором дополнительных функциональных клавиш, они часто позволяют вообще не использовать клавиатуру как часть управления. При этом имея внутреннюю память, такие гаджеты способны запоминать длинные сочетания команд, сохраняя их в макросах, которые в свою очередь объединяются в готовые профили. Теперь же пришло время и для «ММО-манипуляторов», в частности — мышек. Таких, как Logitech G600 MMO Gaming Mouse, на «борту» которой вы обнаружите целых 20 клавиш.

Слегка удивило, что в солидной коробке не оказалось ничего, кроме самой мышки и небольшой инструкции. С другой стороны, если вы любитель онлайновых игр, сомневаться в наличии у вас интернет-соединения, причем достаточно скоростного, не приходится.

Так что скачать драйвера и сервисное ПО не составит никакого труда.

Интересно, что внешне мышка G600 полностью отличается от любой другой специализированной мышки Logitech. Разве что нечто подобное встречалось у Naga производства компании Razer, которая уже много лет специализируется на игровых манипуляторах профессионального класса. Похоже, своим новым решением Logitech решила серьезно подвинуть Razer на рынке манипуляторов. Тем более что у G600 функциональных клавиш немного больше, чем у Naga.

Само собой, основные клавиши, как и ролик скроллинга, никуда не делись. Они расположены на своих местах, однако есть еще одна дополнительная кнопка справа для мизинца или безымянного пальца, как вам будет удобнее. Колесико к тому же имеет под собой три кнопки, две из которых нажимаются путем наклона ролика вправо и влево. Таким образом, следующие по счету две кнопки, расположенные под колесиком скроллинга, носят номер 7 и 8 и вдобавок традиционно маркируются перед цифрой литерой G. По умолчанию эти клавиши отвечают за переключение чувствительности сенсора и смену функции остальных G-клавиш.



Еще 12 клавиш G расположены на левой боковой плоскости корпуса и позволяют запрограммировать огромное количество уникальных макросов с комбинациями действий, часть из которых можно сохранить в памяти мышки.

Интересно, что клавиши не плоские, а скошенные, и потому, приноровившись, их очень легко находить вслепую. Для пущего удобства центральные кнопки G13 и G16 имеют специальные выступы, как клавиши с кириллическими «А» и «О» на клавиатуре, для умеющих печатать вслепую. «Насечки» служат примерно для той же цели и на мышке G600. На ощупь клавиши потрясающе приятные и имеют немного шершавую текстуру, чтобы пальцы не скользили.

Все боковые клавиши подсвечиваются, причем есть возможность настройки этого свечения. Например, можно поставить один непрерывно горящий белый цвет, или мерцающий зеленый, красный и так далее. А можно настроить смену цветов, причем их может быть несколько тысяч оттенков. Достаточно просто поколдовать с фирменным сервисным ПО.

Шнур мышки довольно длинный и, как у всех профессиональных мышек, защищен матерчатой оплеткой.

Для раскрытия всех возможностей G600 необходимо установить сервисное ПО Logitech Gaming Software, которое нужно скачать с официального сайта.

Несмотря на английский язык интерфейса, разобраться с настройками довольно просто. При этом программа даже позволяет установить уже готовые профили для самых популярных игр разных жанров, а не только ММО.

Профили можно хранить в памяти мышки, правда, только три, или на компьютере, где их может быть сколько угодно.

Вы можете и сами запрограммировать свой уникальный профиль и сохранить его в памяти мышки и/или на компьютере. Каждой из 20 кнопок мыши может быть присвоена команда, макрос либо специфическая функция.

Для переключения между функциями и макросами используется та самая кнопка для мизинца под названием G-Shift, которая работает как и Shift на клавиатуре.

Каждому из профилей можно задать несколько уровней чувствительности мышки, частоту опроса порта, от 125 до 1000 Гц.

Процесс игры с помощью Logitech G600 немного необычен, но очень интересен. Проведя за игрой определенное время, вы запомните все макросы и клавиатурные конфигурации, которые сами же в них «зашили», и, несомненно, значительно повысите свой игровой уровень.

Итог: Свои 80 у.е. мышка отрабатывает без вопросов. Ели вы действительно заядлый любитель игр ММО-жанра, иметь такой гаджет в своем арсенале просто обязаны.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Монитор iiyama ProLite G2773HS

Выбирая компьютерный монитор, любой пользователь, особенно если это геймер, в первую очередь обращает внимание на такой параметр, как диагональ экрана и время отклика. И то и другое немаловажно, если вы играете в игры любого жанра, но наиболее актуально в экшенах и симуляторах. Все потому, что получить наибольший эффект присутствия можно только в случае, если ваш обзор закрывает как можно большая рабочая поверхность экрана. И пусть это не двухметровая плазменная панель, а всего лишь настольный монитор, размеры его должны быть, по возможности, внушительными.

Вот только чаще всего чем больше диагональ, тем больше цена, причем, что интересно, увеличение диагонали экрана всего на пару дюймов приводит к удорожанию монитора в полтора-два раза. Довольно несправедливо, если учесть, что в итоге такой монитор может стоит даже дороже, чем приличный игровой компьютер целиком.

Отличным выходом из подобного положения может стать новый ProLite G2773HS от компании iiyama, который отличается от мониторов с похожими параметрами других производителей неплохим соотношением цены, диагонали и времени отклика. Как можно понять уже из названия модели, диагональ экрана G2773HS составляет 27 дюймов. При этом, судя по заявленным параметрам, время реакции матрицы составляет всего 1 мс, а частота обновления кадров достигает аж 120 Гц.

Если вы хоть немного разбираетесь в мониторах, то наверняка понимаете, что такое время отклика и частота кадров делают данный монитор практически идеальным как для динамичных игр, так и для фильмов самых брутальных жанров.

Причем, самое приятное, что при таких характеристиках монитор iiyama ProLite G2773HS оказывается более чем приятным в плане стоимости — примерно $450. Даже с учетом того, что модель построена на основе сравнительно недорогой TN-матрицы, цена за 27-дюймовый монитор более чем умеренная.

Комплектация монитора оказалась довольно богатой:

- сам монитор iiyama ProLite G2773HS
- кабель для подключения к сети питания
- цифровой кабель DVI-D
- цифровой кабель HDMI
- аудио кабель с разъемами 3.5 мм
- инструкция пользователя.

Внимательные пользователи, наверное, обратили внимание на строку с кабелем HDMI. Дело в том, что до сих пор в комплектацию любого, даже современного монитора почти всегда кладут один цифровой DVI-кабель и один аналоговый D-Sub (VGA).

В данном же случае производители пошли в ногу со временем, что не может не радовать.

Хотя, от аналогового разъема D-Sub производители не отказались. Он, как и DVI-D, и HDMI, в планке разъемов присутствует.

iiyama ProLite G2773HS имеет довольно простой дизайн: черный пластик, спереди глянцевый, а сзади — матовый. Задняя панель оборудована набором отверстий для настенного варианта размещения. Экран монитора матовый, а матрица подсвечивается не катодной лампой, а светодиодами. Хотя сейчас экранов с катодным освещением и не выпускают. При этом светодиоды и светят увереннее, и энергию экономят, да и «живут» в разы дольше.

Основание монитора, как и его дизайн, очень простое. Оно немного люфтит при надавливании на рамку экрана сверху, но это простительно, учитывая массу самого экрана.

Крутить экраном особенно не получится. Вы можете лишь изменять угол наклона по вертикали, поворот вправо или влево только вместе с подставкой.

Управление настройками простое и вполне традиционное для мониторов этой марки: яркость, контрастность, цветовая схема, экономия электроэнергии (правда, непонятно, что там со светодиодами вообще можно экономить) и, наконец, выбор одного из профилей фирменных настроек i-Style Color (Standard, Game, Cinema, Scenery, Text). Все кнопки сенсорные, что очень удобно и долговечно.

Отдельно стоит отметить широкие углы обзора. Это особенно актуально, когда у монитора может собраться целая компания, благо — размеры экрана это вполне допускают. Даже глядя на экран под большим углом по горизонтали, вы не особенно потеряете в качестве картинки.

Что касается времени отклика, то в этом плане производители, кажется, не соврали. Сложно, конечно, замерить данный параметр без точного оборудования, но визуально даже в самых динамичных сценах фильмов и игр переходы вообще не заметны.

Технические характеристики
Размер экрана: 27" (13.2" x 23.5")
Тип матрицы: TN+Film
Покрытие: матовое
Разрешение: 1920x1080 точек
Размер точки: 0,311 x 0,311 мм
Тип подсветки: светодиодная
Яркость подсветки: 300 кд./м.кв.
Скорость матрицы: 1 мс
Углы обзора: 85/80 градусов по горизонтали/вертикали
Контрастность: 1000:1
Входы: 1 x D-Sub, 1 x HDMI, 1 x DVI-D
Динамики: 2 x 2.5 Вт
Габариты: 547 x 454.5 x 239 мм
Масса: 5.2 кг

Оценивая многие другие модели, побывавшие на обзоре, можно сказать, что iiyama ProLite G2773HS один из самых быстрых мониторов с матрицей типа TN-Film.

Стоит также отметить отличную цветопередачу и контраст. Для матрицы такого типа они весьма хороши. Да и запас по яркости довольно велик.

Используя комплектный аудио кабель с разъемами 3.5 мм, вы можете озвучить два небольших динамика, встроенных в корпус монитора. Их мощность невелика — всего 2.5 Ватта каждый, но когда под рукой вдруг не окажется нормальной акустической системы, эти динамики могут выручить.

Итог: большой, мультимедийный, простой в управлении, быстрый, с хорошей цветопередачей и запасом по яркости монитор за разумную цену.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Неттоп Foxconn NanoPC на основе Intel Atom D2700

Ультракомпактные компьютеры — неттопы — в последнее время начали довольно активно завоевывать популярность. Еще несколько лет назад настольная система, упакованная в корпус типа minitower, приятно удивляла низким энергопотреблением и шумом, умеренной ценой, скромными габаритными размерами и, что греха таить, исключительно «рабочими» техническими характеристиками. Серьезный процессор и продвинутую видеокарту в компактный корпус запихнуть было невозможно, так как система охлаждения подобных комплектующих часто в несколько раз больше самого объекта охлаждения.

Зато с развитием сетевых технологий и, в частности, интернета небольшие компьютеры средней производительности, превосходно подходящие как для офиса в качестве рабочей станции, так и дома для активного интернет-серфинга, просмотра фильмов и прослушивания музыки, стали весьма востребованными.

Развитие технологий позволило существенно уменьшить их в размерах, и вот теперь небольшую коробочку со всеми необходимыми разъемами прямо в панелях корпуса можно поставить на полке, на небольшом «пятачке» стола или даже повесить сзади на монитор. Вот и известный производитель комплектующих, компания Foxconn, решила попробовать себя в данной нише, представив две модели ультракомпактных компьютеров, построенных на процессорах Intel и AMD. Интересно, что обе модели на самом деле не являются полноценными компьютерами, ибо изначально не имеют установленной памяти и жесткого диска. Их предлагается выбрать самому пользователю. При этом винчестер должен быть формата 2.5".

Что же касается героя обзора, то данный неттоп называется AT-5300 и основан он на двухъядерном процессоре Intel Atom D2700 (2.13 ГГц) со встроенной графикой. Этот процессор имеет очень низкое энергопотребление и потому не требует активного охлаждения. Таким образом, если вместо обычного жесткого диска вы решите установить в корпус неттопа SSD-накопитель, шуметь в нем будет просто нечему. Добавьте к стоимости неттопа (~$230) цену планки памяти и самого накопителя, и вы получите весьма неплохую цену для двухъядерного настольного ПК. И это в миниатюрном корпусе, без шума и со всеми коммуникационными разъемами.

Продается AT-5300 в небольшой коробке белого цвета, в которой лежат: неттоп, адаптер питания мощностью 40 Вт и диск с драйверами. Адаптер вполне стандартный, выдает на выходе 19 Вольт и имеет распространенный разъем, так что если сгорит — не придется долго искать замену. Корпус гаджета крайне невелик (120x135x38 мм) и весит примерно 600 грамм. Устройство можно разделить на три части, две из которых — алюминиевые крышки корпуса, остальные — пластиковые панели.

На передней панели размещены две основные кнопки — включение и режим ожидания. Тут же разместили два разъема USB 3.0, картридер SD/SDHC/MS/MS Pro/MMC, выход для наушников, вход для микрофона и отверстия, скрывающие динамик. Все остальные разъемы расположены сзади: четыре порта USB 2.0, сетевой интерфейс RJ-45, цифровой выход для монитора или телевизора HDMI, аналоговый D-Sub, выход для колонок и вход для адаптера питания. Как видите, все, что может понадобиться, имеется, даже с небольшим запасом по USB-портам.



Отдельно стоит отметить наличие встроенного адаптера Wi-Fi, который способен избавить вас от проблем с подключением к локальной и глобальной сети. Для охлаждения начинки в боковых панелях предусмотрены вентиляционные прорези.

Чтобы установить память и жесткий диск, потребуется открутить четыре винта и снять верхнюю крышку. Под ней обнаруживается компактная материнская плата с процессором Intel Atom D2700, закрытым решеткой радиатора. Для защиты платы в процессе установки накопителя и памяти, ее части закрыты изолирующими наклейками под модулем памяти и салазками для накопителя.

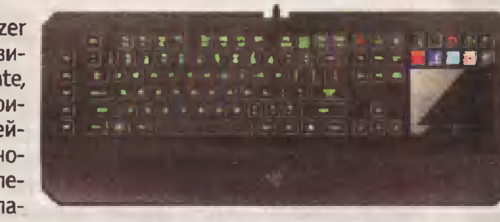
В качестве операционной системы для работы неттопа рекомендуем использовать Windows XP или 7, причем 32-битную. Дело в том, что для 64-битной хороших драйверов под видеоплату пока нет.

Что касается производительности, то в этом плане Foxconn NanoPC AT-5300 показал себя вполне неплохо для своей начинки. Windows 7 «оценила» его на 3.4, что для настольной рабочей станции весьма прилично. Неттоп отлично работает с офисными приложениями, браузерами, почтовыми клиентами и программными медиаплеерами. Подключив его к телевизору посредством HDMI-кабеля и комплект из беспроводной клавиатуры и мышки, вы получаете вполне полноценную мультимедийную систему с возможностью интернет-серфинга и демонстрации HD-видео, пользоваться которой удобно прямо с дивана.

Итог: компактный, недорогой, вполне производительный для своей начинки, сравнительно универсальный аппарат для работы и отдыха.

Иван Ковалев SilentMan@tut.by

Новая геймерская клавиатура от Razer



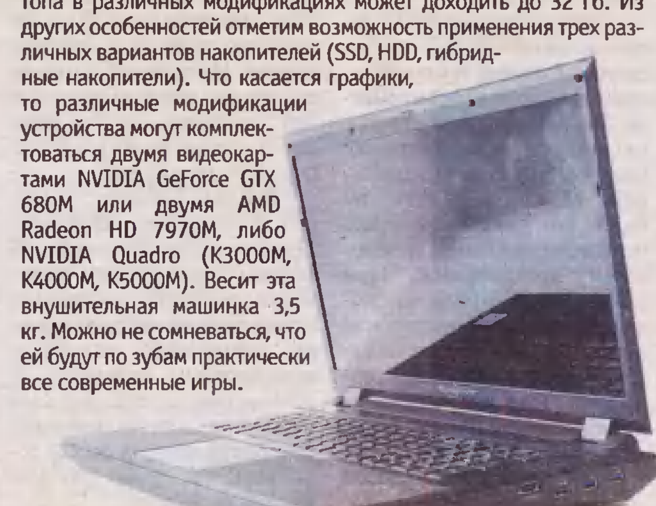
Компания Razer официально представила DeathStalker Ultimate, новую клавиатуру, ориентированную на геймеров. Среди особенностей устройства — специальная «игровая панель», оснащенная десятью маленькими клавишами, каждая из которых является LED-дисплеем. Кроме того, DeathStalker Ultimate комплектуется и собственным маленьким дисплеем, выполняющим функции сенсорной панели. Предусмотрена и специальная утилита Razer Synapse 2.0 для комфортной работы с клавиатурой. Параметры, установленные пользователем, хранятся в «облачном» сервисе, так что вы можете подключить клавиатуру к любому ПК — и настройки останутся прежними. В DeathStalker Ultimate также имеется поддержка одновременного нажатия до 10 клавиш. В продажу девайс должен поступить в четвертом квартале текущего года. Стоить клавиатура будет около $250.

EA Games заявила о своем интересе к телефонам на базе Windows Phone 8

EA Games объявила о своей заинтересованности в Windows Phone 8 как игровой платформе, а также в возможностях, которые эта операционная система может предложить геймерам. Именитый разработчик создал много значимых проектов для Windows Phone. Однако исполнительный директор Electronic Arts Питер Мур считает, что для восьмой версии операционной системы будут созданы куда более совершенные проекты. Мур рассказал, что EA работает в тесном сотрудничестве с Microsoft. Это делается для того, чтобы лучше понять, в каком направлении движется платформа Windows Phone. Также сотрудничество поспособствует тому, что в Windows Phone Marketplace будет появляться больше игр высого качества от Electronic Arts. Если и другие разработчики последуют примеру «Электроников», то, кто знает, Windows Phone когда-нибудь сможет стать достойным конкурентом Android и iOS.

Eurocom Scorpius: мощнейший из ноутбуков

Eurocom, уже давно известная благодаря своим мощнейшим ноутбукам, представила очередную 17,3-дюймовую новинку. Как заверяет производитель, лэптоп под названием Eurocom Scorpius является самым мощным ноутбуком из тех, что существуют сегодня. Большой дисплей устройства обладает разрешением Full HD, а значит, прекрасно подойдет для воспроизведения высококачественного контента. Экран ноутбука может обладать как матовым, так и глянцевым покрытием. Процессором Eurocom Scorpius выступает Intel Core i7-3920XM Extreme Edition (Ivy Bridge), тактовая частота работы которого составляет 3,8 Ггц. Количество оперативной памяти лэптопа в различных модификациях может доходить до 32 Гб. Из других особенностей отметим возможность применения трех различных вариантов накопителей (SSD, HDD, гибридные накопители). Что касается графики, то различные модификации устройства могут комплектоваться двумя видеокартами NVIDIA GeForce GTX 680M или двумя AMD Radeon HD 7970M, либо NVIDIA Quadro (K3000M, K4000M, K5000M). Весит эта внушительная машинка 3,5 кг. Можно не сомневаться, что ей будут по зубам практически все современные игры.



Виброакустические системы Cowin Mighty Rock, Nanobeat и Nanobeat Bluetooth

Не только для нас, но и для всего мира такие устройства, как виброколонки, являются достаточно новым изобретением. В основу работы этих систем легла возможность передачи вибрационных колебаний от катушки на любую поверхность. Сама «колонка» представляет собой цилиндр или шайбу, с одной стороны которой размещена активная вибрационная площадка. И если она ни с чем не соприкасается, вы сможете услышать лишь дребезг с намеком на какую-то музыку. Однако стоит прижать цилиндр вибрирующей площадкой к крышке стола, оконному стеклу, дверце шкафа — и то, к чему вы ее приложили, начинает «ИГРАТЬ»!

Практически вся поверхность становится диффузором динамика, и чем ее площадь больше, тем лучше. Особенно здорово, если установить такую колонку на стол, тумбочку или прикрепить к шкафу. В этом случае все заднее пространство начинает работать как дополнительный резонатор. Представьте себе колонку величиной со шкаф. В итоге басовая доля в звучании такой «колонки» увеличивается в разы, приближаясь к показателям вполне приличной настольной мультимедийной акустики формата 2.1.

Герои сегодняшнего обзора — три виброколонки от компании Cowin под названием Mighty Rock, Nanobeat и Nanobeat Bluetooth. Все они имеют одинаковую схему работы за исключением того, что обе модели Nanobeat содержат дополнительный динамик для более детального выделения средних и высоких частот.

Комплектация всех трех колонок одинаковая: колонка, кабель для зарядки аккумулятора и подключения в аудиовыходу, присоска на стекло и, наконец, пластиковая плашка для жесткого долговременного крепления колонки на деревянной поверхности.

Модель Mighty Rock представляет собой самый миниатюрный из трех представленных решений вариант. Вибрационная площадка имеет специальную наклейку, закрытую защитной пленкой — вы можете плотно приклеить колонку на любую чистую поверхность. Для использования на стекле (зеркале, окне) рекомендуем применять мощную присоску со специальным нарезным креплением. Присоска держит очень плотно, нет никаких опасений, что она слетит даже при самых высоких уровнях громкости. Свой звуковой сигнал Mighty Rock получает через довольно оригинальный кабель. С одной стороны у него разъем miniUSB, а с другой — стандартный штекер USB и, вдобавок, обычный 3.5 мм-аудиоджек. Это довольно удобно, ведь одним кабелем вы можете и подзаряжать аккумулятор, и одновременно передавать музыку.

Производители назвали данную модель Mighty Rock (могучий или мощный рок). Сложно сказать, насколько определение «mighty» оправдано, ибо данная модель по своим заявленным параметрам имеет мощность в 5 Ватт, что вдвое меньше, чем у двух других моделей. Однако по своей стоимости она является и самой доступной — всего 40 у.е.

Важной особенностью данной системы является возможность проигрывания музыки без участия дополнительных устройств. В самой колонке имеется встроенный аудиоплеер, который можно использовать, просто вставив в специальный слот flash-карту формата microSD (TF). Для управления плеером предусмотрен простой и удобный ролик-качелька, «утопив» который, можно запустить/остановить проигрывание, повернув в одну или другую сторону, перейти или вернуться по трекам, а если удерживать его некоторое время в крайнем положении, сделать звук громче или тише.

Трехпозиционный выключатель переводит устройство в режим просто колонки или в режим аудиопроигрывателя.

Что касается громкости звучания, то в этом плане гаджет оказался довольно неплох. Отличные низкие частоты вполне оправдывают название музыкального стиля, который сопоставили именно с этой моделью. Компактность, низкая цена, прочность металлического корпуса и наличие собственного аудиоплеера. Правда миниатюрность колонки не позволила включить в ее конструкцию еще и дополнительный динамик, но если это вам принципиально, можно обратить внимание на модели Nanobeat и Nanobeat Bluetooth.

Обе модели имеют схожую конструкции и почти одинаковую цену, но о ней чуть позже.

Итак, как и предыдущая модель, колонки представляют собой увесистые цилиндры, которые, к слову, имеют пять различных вариантов расцветки, включая гламурненький розовый и брутальный черный. Оба гаджета оснащены встроенными динамиками и оригинальной системой расширения объемного звучания. Колонка фактически состоит из двух частей. Повернув верхнюю половину с динамиками относительно основания, корпус можно в прямом смысле раскрыть. При этом между частями раскладывается небольшая резиновая «гармошка» шириной примерно в 1,5 см.

Такая конструкция позволяет существенно увеличить внутренний объем колонки, позволяя динамику более качественно и объемно воспроизводить высокие частоты.

На поверхностях обе модели закрепляют точно так же, как и Mighty Rock — присоской, наклейкой или жестким привинчивающимся креплением.

Главным отличием моделей, как можно понять из названия, является возможность получения звука по Bluetooth у более дорогой модели за ~70 у.е., у другой, за 60 у.е., такая опция отсутствует. Зато у нее, как и у Mighty Rock, есть встроенный аудиоплеер.

Что касается воспроизведения звука, то стоит признать, что дополнительный динамик существенно повлиял на его качество в лучшую сторону. Кроме того, обе колонки вдвое мощнее Mighty Rock и без проблем могут заполнить звуком уже не комнату средних размеров, а вполне объемный офис. Особенно удобно использовать все вышеописанные модели в офисах, поделенных на стеклянные боксы. Большая, в меру тонкая и жесткая стеклянная или пластиковая поверхность может стать превосходным материалом для создания подходящего резонатора для любой из колонок.

Конечно, справедливости ради стоит признать, что всем трем моделям в плане качества звучания все-таки сложно тягаться с большими настольными мультимедийными трехкомпонетными системами. Однако, без сомнения, их компактность, превосходная басовая составляющая, особенно учитывая небольшие размеры, самостоятельность в воспроизведении звука и уникальность технологии работы делают эти устройства весьма привлекательными для любого искушенного пользователя.

Виброакустические системы Cowin Mighty Rock, Nanobeat и Nanobeat Bluetooth предоставлены для обзора компанией «МИПС» (www.mips.by).

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Акустическая система формата 5.1 Creative Inspire T6160

Сегодня, приобретая акустическую систему для домашнего кинотеатра, построенного на базе персонального компьютера, бывает довольно сложно сохранить баланс между приемлемым качеством звука и мощности, при этом не выходя за рамки бюджета.

Традиционно высококачественные системы такого типа от известных брендов «тянут» не на одну сотню у.е. Более доступные, бюджетные комплекты обычно не отличаются по-настоящему внушительными параметрами и чаще всего представляют собой расширенную версию удачной трехкомпонентной системы. И подобным образом поступают многие производители, даже весьма именитые. С другой стороны, это вполне разумно. Зачем разрабатывать новые сателлиты, когда можно просто добавить к имеющимся двум еще три и прокачать усилитель, получив в итоге вполне приличную шестикомпонентную акустическую систему.

Вот и компания Creative, не так давно вполне официально появившаяся на отечественном рынке, в ассортименте имеет подобную модель.

К слову, акустика этой марки и в самом деле до недавних пор была редким гостем наших магазинов, и лишь недавно у нас появился официальный поставщик продукции Creative.

Как уже упомянуто в самом начале обзора, акустическая система Creative Inspire T6160 предназначена преимущественно для использования с компьютерным домашним кинотеатром.

Это понятно хотя бы потому, что акустика T6160 не имеет дополнительных разъемов, следовательно, и кабелей. Все, что требуется для подключения системы к аудиовыходам звуковой платы, одним концом намертво спаяно в блок сабвуфера. На трех противоположных концах кабеля расположены стандартные 3.5 мм разъемы.

Так как ни сателлиты, ни сабвуфер не имеют никаких дополнительных регуляторов на лицевых панелях, логично предположить наличие какого-нибудь пульта ДУ. Он и в самом деле есть, но проводной, хотя кабель довольно длинный и потому пользоваться пультом удобно. Сам по себе пульт довольно мал, примерно полтора коробка спичек в длину. К тому же, к сожалению, он не имеет никаких дополнительных портов для подключения микрофона или наушников. Есть только большой ролик регулировки громкости и включения системы с левой стороны корпуса (под большой палец правой руки), и зеленый сигнальный светодиод на верхней панели.

Несмотря на компактные размеры, производители все-таки снабдили основание пульта двумя длинными и довольно «липкими» резиновыми полосками.

Сабвуфер системы довольно тяжелый (2,7 кг) для своих габаритов, которые составляют 21x16x23 сантиметра. Это не слишком много и не слишком мало, так что уже вам решать, куда его поставить. Можно и на пол, тем более что днище сабвуфера оснащено ножками с резиновыми прокладками. Они снижают вибрации и исключают скольжение по полу или столу. Только будьте аккуратными при установке сабвуфера. Дело в том, что его динамик диаметром 9 сантиметров направлен вниз, что, к слову, и повлекло за собой обязательное наличие ножек. При этом он полностью открыт, нет никакой, даже пластиковой, защитной решетки. И потому, если «распускать пальцы», можно просто проткнуть бумажный диффузор динамика. А вот труба фазоинвертора, как и отверстие, которое выведено не лицевую панель, довольно велика. На тыльной стороне сабвуфера, помимо разъемов для сателлитов, имеется регулятор уровня басов и кнопка отключения питания.

Внешне сабвуфер смотрится довольно скромно. Просто параллелепипед на ножках с небольшим динамиком в днище и огромным отверстием на лицевой панели, украшенной глянцевым пластиковым колечком. В любом случае, спрятав сабвуфер под стол, вы ничего не потеряете, ведь на самом деле весь экстерьер создают как раз сателлиты.

Все пять колонок, которые необходимо правильно распределить по столу и где-то сзади, смотрятся просто превосходно. Они выполнены в пластиковых корпусах и установлены на несъемных ножках. Никаких дополнительных фазоинверторных отверстий для компенсации звукового давления корпусы не имеют.

Динамики сателлитов имеют диаметр примерно 45 мм, чего вполне достаточно для простой настольной акустической системы. Дизайнеры не стали прятать динамики за защитными рамками с непрозрачной акустической тканью. Они просто обтянули лицевые панели сателлитов прозрачной пластиковой сеткой. В итоге динамики, украшенные серебристыми кольцами вокруг, на фоне черной глянцевой панели смотрятся просто превосходно. На качество звучания сетка никак не влияет, однако диффузоры сателлитов защищает превосходно, как от пыли, так и от случайных механических повреждений.

Немного горчило, что центральная колонка по своей конструкции вообще ничем не отличается от фронтальных и тыловых. Такое уже встречалось в бюджетных многоканальных комплектах. Где-то производителей можно понять: делать совершенно другую колонку только лишь для удобства не всегда рентабельно. Но все-таки оправданием такому может быть лишь приятная цена на акустику, что, впрочем, имеется.

А колонку в любом случае придется ставить на полку, а то, что она не горизонтальная, на ее функционал никак не влияет.

Кстати, о функционале. В плане качества звучания Creative Inspire T6160 на удивление хороша. Небольшой, казалось бы, сабвуфер оказался крайне эффективным. Он выдает мощный, сочный, плотный бас, довольно нехарактерный для обычной настольной мультимедийной акустики. Желательно даже примерно наполовину «придавить» его с помощью регулятора на задней стенке саба. Уж больно большой запас сделали конструкторы. В итоге акустика просто превосходно показала себя в воспроизведении аудиодорожек в фильмах и звукового сопровождения в играх. Во всяком случае, в своей ценовой категории.

Даже если сравнить данную акустику, скажем, с аналогичной и даже чуть более дорогой Logitech Z506, то Inspire T6160 звучит лучше, во всяком случае, в низкочастотной составляющей.

Итог: отличный выбор для бюджетного многоканального комплекта.

Акустическая система Creative Inspire T6160 предоставлена для обзора магазином «Техника Успеха».

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Добрый день, читатели! В последние месяцы в редакции «ВР» резко поднялась популярность слов «влезет», «не влезет», «нет места» и тому подобных. Для «Нашей почты» это просто кошмар: стоит поднять интересную тему, получить десяток объемных ответов — и сразу видно, что размер рубрики катастрофически мал. Проблему нужно срочно решать. И хотя путей решения редакция предлагала несколько, наибольшую поддержку среди читателей получил вариант вернуться к 32-страничному объему. Мы продолжаем голосование и обсуждение на сайте, также вы можете присылать свои предложения на e-mail редакции. Если же никаких оснований менять курс не возникнет, то в ноябре газета выйдет на 32 полосах. Располагая большим пространством для маневра, можно будет увеличивать «Нашу почту» до двух полос в богатые на письма месяцы, каким, например, был август. Те письма, что не влезли в эту «НП», я постараюсь опубликовать в другой раз.



Владимир www.sivitky.by

Здравствуйте, Артем aka Anuriel!

Здравствуйте!

Еще продолжается отпуск, новый выпуск ВР, в частности, нашей почты: есть и время, и повод, чтобы написать письмо, и делать это надо сразу, потому что потом ничего не получится...

Искренне порадовался за своего тезку, Владимира — человек избавился от зависимости. Я не очень понял, какие новые «полезные дела» он стал делать в освободившееся время, но в любом случае здорово, что еще один начал «дышать полной грудью». Однако причем здесь игры? С тем же результатом можно упрекать людей, регулярно посещающих кино, театр, дискотеку — ведь это время можно потратить на что-то другое. Да, игры затягивают, и может возникнуть зависимость. Но существует множество способов попасть в зависимость, причем, гораздо более сильных. А вспомните свои ощущения, когда забыт дома мобильный телефон? Правильнее ставить вопрос по-другому — почему игры столь завлекательны? По аналогии с продуктами питания: вкусно то, что содержит вещества, которых не хватает организму. Так чего нам не хватает в жизни, что делает игры такими привлекательными? У каждого будет свой ответ, и есть немало людей, которые получив (достигнув, заслужив) это в жизни, «остывают» к играм. Думаю, с Владимиром произошла такая же история. Игры послужили своеобразным фоном, на котором события реальной жизни оказались ярче и привлекательнее. Это важный момент становления социальной зрелости, переосмысления ценностей, и у каждого в жизни таких ситуаций было и будет немало: окончание учебы, армия, свадьба, рождение детей и смерть близких... Игры — это всего лишь средство что-то выделить, оттенить, отвлечь, заполнить... И письмо Владимира есть замечательная иллюстрация этому.

Письма о вреде игр никогда не оставляют читателей равнодушными. Причем не только тех читателей, которые увлеченно играют и ничуть не хотят бросать свое увлечение, но и читателей, оставивших игры в прошлом. У меня же всегда возникают два связанных вопроса. Неужели невозможно совсем не жалеть время, потраченное на игры? И неужели игры не могут быть даже для самого заядлого геймера не зависимостью? Мне кажется, раз такие варианты бездоказательно отбрасываются, значит нам, геймерам, все-таки смогли «промыть мозги», внушить мысль о вреде игр. Несмотря на объективную реальность, в которой геймеры на протяжении десятилетий по всем признакам живут полноценной жизнью.

Мне кажется, что взрослея, мы должны лучше понимать себя и свои мотивы, а не перечеркивать прошлое со словами «раньше я был дураком, а теперь другое дело».

Компьютерные игры и игровая индустрия — это отдельное явление, которое уже не исчезнет из нашей жизни. Кстати, когда в ВР начинали проект «Игровая психология», идеей рубрики и было размышление о роли игр в нашей жизни, о причинах, побуждающих играть или не играть, о влиянии на личность и поступки... Меняются технологии, игровые бренды и платформы, но эти вопросы по-прежнему актуальны. Но, наверное, что-то не «зацепило» тогда в статьях. И это, практически, ответ автору второго письма. Я не играл на «Корвете» (у меня был самопальный «Спектрум» и пару сотен лучших игр к нему), DOS использовал от версии 3.0 до версии 6.22, в моем игровом архиве (имею такую слабость — собирательство) любимые игры с 1991 года. Иногда могу поставить старую игру и с удовольствием играть пару вечеров. Обычно после прочтения новой книги на схожую тематику. Но поймал себя на том, что ставлю игры не более 5-6 давности, так как приемлемая графика стала уже обязательной роскошью. Видимо, нельзя дважды войти в одну и ту же реку — впечатления от повторного прохождения любимых игр другие. Как и при прочтении любимой книги, просмотре фильма, посещении мест детства и т.д. Тот, кто вырос на MMO — это новое поколение, пожинающее плоды той эволюции, свидетелями которой было старшее поколение игроков. Новое время рождает новые критерии оценки качества формы и содержания. Это факт, нравится он нам или нет. Хотя принцип «не судите — да не судимы будете» полностью разделяю. Последнее время в газете участились ретро-статьи: воспоминания, как было раньше. Видимо, тоже веяние времени — дискотеки 80-х, 90-х, телепроект «Достояние Республики». Может, среди читателей найдется немало людей, которым будет интересна аналогичная рубрика? Наподобие «Пыльных полок», только не о конкретной игре, а о виртуальных радостях того времени, событиях, впечатлениях? Или о развитии игровых идей — от первых «проб пера» до современных игр? Аналогичные статьи периодически появляются на DTF.RU (сайт разработчиков игр) и, на мой взгляд, интересны читателям.

На 32 полосах можно будет запускать новые рубрики. В принципе, уже сейчас можно начать предлагать идеи для рубрик. Мне бы хотелось, чтобы кроме «ретро» появилось что-то интересное для основного геймерского большинства.

Теперь о поднимаемой почтальоном теме, ведь, действительно, обсуждение перспектив игровой индустрии должно быть интересно игрокам! К сожалению, мы в большинстве своем только конечные пользователи, которые обсуждают уже вышедшие продукты. Но геймерское мнение сегодня все более значимо для разработчика, потому что отражается на покупках. И почему бы не порассуждать?

Форма игр зависела и будет зависеть от технологий — будь то 3D-монитор или экран мобильного телефона. Считаю, что важным критерием сегодня становится время разработки — не только издатель торопит, но и платформы меняются. А за короткий срок сложно сделать масштабную игру — это могут позволить себе только большие кампании, титры которых идут минут 10-15. В последнем случае хороший, пусть и линейный сюжет уже актуальнее replayability — т.е. привлекательности повторного прохождения, а значит, генераторы (например, местности) снова вытесняются ручной работой. А в малых играх, типа браузерок — наоборот! Развиваться, конечно, будут все жанры — какие-то быстрее, какие-то медленнее. Вот появился Kinect — всплеск игр, использующих эту технологию — аркад, спортивных симуляторов. Сделали голосовое управление — толчок для развития командных шутеров. Появится доступное мысленное управление (уже есть экспериментальные образцы) — новые возможности для авто- и авиасимуляторов и т.д. Не знаю только, что подтолкнет мои любимые RPG — наверное, все вместе, ведь смесь жанров теперь вполне самостоятельное направление. А разделение на индустрии отдельные виды — это неизбежно, так как усложнение технологии требует более узкой специализации разработчиков, а на рынке «свято место пусто не бывает».

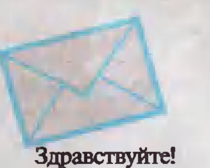
Все это верно, только по-прежнему не дает ответа на вопрос, какими будут игры хотя бы через год? Как поклонник RPG я вообще не вижу будущего для своего любимого жанра в условиях, когда постоянно меняется мода на платформы и технологии, а время на разработку сокращается до 1-2 лет.

Что же до двухразового выхода газеты — интересная идея, так как сегодняшний номер обычно досконально изучается на неделю-две неторопливо (а часто и повторного) прочтения. Я — за, хотя понимаю возможные трудности редакции.

Действительно, выпускать газету в два раза чаще для редакции труднее. Но это не настолько трудно, чтобы мы с этим не справились в случае, если эта идея всем понравится. В настоящее время поддержка этого варианта не очень велика.

Мда, энтузиазм выдохся к концу письма, пора заканчивать. Желаю оптимизма и успехов!

Спасибо! Пишите нам еще.



Guerilla

Здравствуйте!

Добрый день!

По поводу идеи выпускать газету два раза в месяц. Я как человек, подписавшийся на газету, был бы очень рад ее выходу два раза в месяц. Поскольку и актуальность новостей повышается, и новый номер газеты долго ждать не приходится. Однако будет ли это удобно читателям, которые покупают газету? Тем, кто не покупает ее каждый месяц, это нововведение проблем не принесет. Но не окажется ли оно неудобством для читателей, которые ежемесячно покупают газету? В любом случае, идея интересная и я за ее реализацию.

По поводу письма Владимира в прошлом номере газеты. Он, конечно, написал о правильных вещах, однако его мнение об этих вещах, как мне кажется, носит утопичный и радикальный характер. Владимир взял и поделил все на хорошо и плохо. В результате получилось, что и играть в игры, и быть от них зависимым одинаково плохо. Все же, играть в игры и быть зависимым от них — это две разные вещи. Но Владимир, впав в крайность, не оставил себе выбора дать объективный ответ на вопрос: «Хорошо или плохо — играть в игры?» Объективный же ответ — никак. Это не хорошо и не плохо, но, конечно же, только до того момента, когда игра в игры может перерасти в зависимость.

Почему же, опять-таки, вы исключаете возможность, что игры могут перерасти во что-то хорошее? Игры — хороший досуг, повышающий работоспособность. Игры сближают людей, позволяют найти новые знакомства. Игры — это культура, приобщение к опыту человечества. Почему же это «не хорошо и не плохо»? Допустим, однажды компьютерные игры просто исчезнут из нашего мира. Разве не будет очевидно, что мы потеряли что-то хорошее, какое-то достижение творческого ума? Можно, конечно, всех, кто будет сожалеть об играх, записывать в зависимые. Но это явно тоталитарный абсурд. Да, у игр есть минусы, но есть ведь и плюсы. Почему мы о них так мало говорим?

И тут, как мне кажется, вторая ошибка Владимира, которая заключается во мнении о том, что эту (и любые другие) зависимости формируют «состоятельные умные дяди». Я считаю, что любая зависимость формируется в результате неправильного воспитания (или его отсутствия), а также бессовестности, безответственности нас самих. Все родители (рано или поздно) покупают своим детям компьютеры. И все — их миссия на этом завершена. Родители не утруждают себя разговорами о том, что компьютер не столько для развлечений, сколько для работы. Хорошо если ребята кроме школы и компьютера, заняты еще чем-нибудь, и у них складываются нормальные взаимоотношения со своими сверстниками. Если же нет, что остается ребенку? Компьютер, игры, интернет — зависимость. Конечно, не факт, что все плохо закончится. Большинство взрослеет и с ностальгией вспоминает о времени, проведенном за компьютерными играми в детстве и юношестве. Однако стать зависимым от того, что находится по ту сторону экрана, сегодня гораздо легче чем, например, 10 лет назад.

В общем, помогайте бедным, любите девушек, а на досуге играйте в игры. (:

Еще десять лет назад меня ставила в тупик сама идея купить школьнику компьютер «для работы». У нас в стране до 16 лет дети не работают — это запрещено законом. Да, дети (а в 16 это не такие уж дети) могут помогать родителям, но ведь практических навыков самостоятельного поиска работы у них нет. Есть ли такие навыки у большинства 20 летних — это еще большой вопрос. Но 15-летнему подростку мало какой родитель скажет: «Пойди, найди себе работу». Всем вроде ясно, что никакого удовлетворительного результата не будет. Так откуда мнение, что подросток найдет себе работу, если купить ему компьютер? Может, подскажут в школе? Я такого не видел (со школьной жизнью поддерживаю плотный контакт до сих пор). «Компьютер для работы» — это миф, который позволяет родителям откосить от воспитания детей, а детям получить неограниченный доступ в мир игр.

Работа ребенка — это учеба. Компьютер нужен для учебы. Учить детей — миссия родителей. Она, соответственно, не выполнена. Достаточно осознать эти простые вещи, чтобы избежать в будущем многих проблем, связанных с компьютером.

Не уходя далеко от ностальгии, я хотел бы также обсудить письмо от неизвестного автора в том же номере газеты, так как я, слышавший о Wasteland, не считающий, что Doom — это фильм, не выросший на волне MMO игр, но, черт побери, видевший Fallout только на скриншотах (:, все же считаю, что имею право критиковать проекты и их авторов. Но не буду сейчас никого критиковать, хочу высказать свое мнение о душевности игр на примере игры Max Payne: ее первой части, вышедшей 12 лет назад, и ее третьей части, которая вышла совсем недавно. Под душой игры — я понимаю какие-либо воспоминания, оставшиеся после прохождения игры. Первую часть я прошел давным-давно, однако у меня сохранилось множество воспоминаний о ней: звуки, музыка, атмосфера. Третью часть я прошел месяц назад. Что я могу о ней рассказать? Макс Пейн постригся на лысо и все так же умело замедляет время. Тем не менее, сказать, что Max Payne 3 получилась плохой игрой, язык не поворачивается. Все вроде в ней хорошо, но чего-то не хватает. Под этим чем-то я и понимаю душу игры.

Развитие игровой индустрии, через год, я думаю, будет проходить очень быстро. Появятся новые консоли и движки, но они не задержат динамичное развитие индустрии надолго, так как уже сейчас игры выдают вполне реалистичную картинку. Конечно, можно добиться еще большей правдоподобности, однако это возможно достигнуть уже в ближайшие несколько лет. Куда же развиваться дальше, если изображение на экране монитора нельзя отличить от пейзажа за окном? Остается еще больше вовлечь игрока в игровой процесс. Уже сейчас есть контроллеры, позволяющие человеку активно участвовать в игровом процессе: Kinekt на Xbox 360, Move на Playstation 3 и на Wii что-то. В будущем эти контроллеры подвергнуться улучшениям, и обеспечат еще большее погружение в игру. PC-геймеры, в то время как консольщики будут прыгать, бегать и махать руками в играх, а возможно, вдохнут воздух виртуального Нью-Йорка, будут все также держать в руках мышь и клавиатуру — ближайшие десять лет. В это же время, социальные игры и облачные технологии не получат широкого распространения, однако их не стоит сбрасывать со счетов. После того как погружение в игру будет настолько реалистично реализовано, как сегодняшняя графика в играх, придет их черед. Поскольку игрок окажется полностью погруженным в реалистичный виртуальный мир (хотя, я верю, что PC-геймеры останутся верны мыши и клавиатуре), остается только одно: дать игроку возможность полноценно взаимодействовать с другими игроками в виртуальном мире. На этом, я думаю, развитие игровой индустрии будет закончено. Матрица будет создана, а PC-геймеры будут вынуждены уйти под землю, отстроить там свой Зион и ждать Нео. А до того момента в PC-геймерах будет поддерживать Kickstarter.

С уважением, Guerilla.

Спасибо, Guerilla, за письмо. Мне бы хотелось в ближайшие десять лет все же увидеть какое-то движение в компьютерных играх, пусть и не связанное с погружением. Я согласен заплатить на Kickstarter тому, кто предложит настоящий Проект будущего. Но там все больше ремейки старины и аркады уровня «старт-апов». Хотя сервис вполне может дорасти до чего-то внушительного.

Кроме обсуждения жизненных проблем в августовских письмах много говорилось о самой газете, была толковая критика и советы. Для редакции «ВР» очень важно, чтобы такие письма приходили, даже если не получается опубликовать их в НП. Обязательно пишите, что вы думаете о «ВР», ее сайте, авторах. Вносите предложения. Помните, что каждое ваше письмо читает вся редакция газеты.

Anuriel aka Дыдышко Артем

(anuriel@anuriel.com)

Жанр: экшен/RPG от первого лица
Разработчик: Monolith Productions
Издатель на западе: Buena Vista Interactive
Издатель в СНГ: Новый Диск
Похожие игры: серия No One Lives Forever, серия System Shock, TRON: Evolution — The Video Game
Платформа: PC, Xbox
Системные требования: Pentium III или AMD Athlon 500MHz; 256MB RAM; Видеокарта 32 МБайт, совместимая с DirectX 9; 2,3 GB свободного места на диске
Возрастной рейтинг ESRB: Teens (13+)
Дата выхода за рубежом/в СНГ: 26 августа 2003 года / 18 декабря 2003 года
Оф. сайт: http://www.lith.com/Games/TRON-2-0

TRON 2.0

Страшный сон программиста



Когда пальцы уже живут своей жизнью и с легкостью летают по клавиатуре, когда на любое вмешательство внешнего мира в виде просьб сходить за хлебом и вынести мусор рот сам мычит что-то нечленораздельное, когда, как в старом анекдоте, прогоняешь муху с монитора курсором — это все значит, что сознание приблизилось к критической грани полного слияния с виртуальной реальностью. На самом деле, это достаточно опасное дело, в чем читатели ВР не раз могли убедиться из печальных историй, опубликованных на страницах газеты. Во всем надо знать меру. Однако виртуальное измерение стало неотъемлемой частью современной жизни, и многие люди страстно хотят полностью его контролировать, вплоть до того, чтобы делать это, находясь непосредственно в цифровой оболочке. Фантастика? А кто знает, что готовит нам технологический прогресс?

> **«В будущем нет места таким старым программам, как я. Я начну подвисать еще до того, как выполню свой первый процесс.»**
> ***Программа I-NO. TRON 2.0***





Начало

В 1982 году выходит фильм TRON, большая часть которого создана с помощью компьютерной графики, включая главных героев. Факт для того времени из ряда вон выходящий, но принятый зрителем с не самым горячим энтузиазмом. Тем не менее, эта картина — «дедушка» всех современных фильмов с компьютерной графикой. Вышедшая два года назад кинолента TRON: Legacy достойно продолжила дело своего прародителя в визуальном плане. В плане же идейном более достойной можно по праву считать игру, увидевшую свет в 2003, под вполне компьютерным названием TRON 2.0. По сюжету она является продолжением первого фильма и, надо сказать, куда более глубоко и многосторонне раскрывает придуманный мир, чем недавняя кинолента, практически игнорирующая существование рассматриваемого проекта.

Наследие

На протяжении долгих часов игры предстоит наблюдать за приключениями и злоключениями отца и сына — Алана и Джета Брэдли. Оба они мыслят сразу программным кодом, и таланта им в этом не занимать. Разница между родственниками в том, что отец — один из ведущих программистов компании fCON, а его отпрыск — хулиган и хакер. Но как в русских сказках Иван-дурак становится героем, так и наш блудный сын принимает на себя ответственность за исправление ошибок целой корпорации. Делает это он не по доброй воле. Детище гения его отца, искусственный интеллект МаЗа, оцифровывает Джета, перенося в виртуальный мир программ и компьютерного кода. Джет всегда был с компьютером «на ты», но и не подозревал, насколько близок он станет к «кремниевым человечкам».

Сюжет среднестатистической компьютерной игры не блещет сложностью, но, поверьте, если подробно описать фабулу Tron 2.0 и ее связь с фильмом, не хватит места, отведенного под данную рубрику. На первый взгляд все банально. Джет оказывается в системе, пораженной вирусом, распространяемым программой Thorn. В уме сразу выстраивается схема: вот главный злодей — найду его и перепишу ему программные строки. Однако стоит добраться до злобствующего скрипта, как оказывается, что это не совсем программа, а еще один оцифрованный юзер — один из главных людей в компании, пожелавший властвовать над виртуальным измерением. Он даже вызывает жалость, когда раскаивается в содеянном, будучи пораженным суровым ядром системы, с которым придется сражаться, вопреки ожиданиям, вместо Thorn. И все перечисленные события, представьте себе, лишь одна треть игры.

Впереди еще раскрытие тайных планов по захвату всемирной сети оцифрованными хакерами, переосмысление внутриигровых ценностей, когда против нас восстает сама МаЗа, которую до этого мы собственноручно долго и планомерно приводили в чувства, всячески улучшая и дополняя ее программный код. Кроме того нам постоянно дают в нагрузку чтение e-mail, разбросанных по уровням и весьма подробно объясняющих происходящее на экране.

Мир, в котором предстоит побывать, огромен, особенно для линейного шутера. Со временем можно поймать себя на мысли, что хочешь, чтобы появившийся экран загрузки был последним. Хотя для тех, кто любит подолгу жить в виртуальных мирах — это скорее достоинство.

Ключевые персонажи истории воспринимаются как вполне реальные личности. Поначалу нас периодически будет сопровождать симпатяга Byte — простейший исполнитель операций, тем не менее, вполне творчески подходящий к своим элементарным обязанностям. Часто на помощь будет приходить программа Mercury, которая, по многим намекам, является оцифрованной сотрудницей fCON и имеет весьма симпатичную для Джета виртуальную оболочку. Старичок I-NO, несмотря на свой далеко не новый программный код, так же окажет нашему герою существенную помощь в борьбе за правое дело. Со временем к Джету присоединится его отец, деловые пояснения персонажа по поводу решения проблем изобилуют техническими терминами и звучат как песня разве что для программистов. Жаль, что тот, чьим именем названа игра — великолепный антивирус TRON, способный к самообучению и созданный отчасти как средство сдерживания оцифрованных пользователей, — так за всю игру даже не промелькнул ни разу. Хотя довольно долго придется искать TRON's Legacy — наследственный код Tron, существенно влияющий на весь дальнейший сюжет. Забавно, что название второй части фильма именно TRON: Legacy.

Что касается главных злодеев в лице группы хакерских экстремистов — интерес вызывают лишь их цели по тотальному контролю мировых веб-узлов, сами же они являются ярко выраженными клише в плане типичности характеров.

Добро пожаловать в систему, программа!

Похвально то, что разработчики угодили сразу двум господам — фанатам фильма и обычным игрокам. Если запустить «Трон» после просмотра картины-первоисточника, плавность перехода будет практически незаметной — заглавная музыкальная тема и ее вариации, озвучка, игровое окружение будто оживают и становятся доступными к изучению и взаимодействию с ними.

Стиль компьютерного Hi-Tech-боевика выполнен на все сто, и люди, периодически имеющие дело с рутинной работой программиста, будут приятно удивлены удачной интерпретацией их повседневной деятельности.

Сам Джет становится программой и начинает игру как версия 1.0.0. Впоследствии можно развиться, собирая части программного кода и увеличивая версию на единичку. При условии наличия всех частей кода по окончании уровня или перехода в новую систему можно улучшить свои параметры — здоровье, энергию, мощность оружия и процессора, скорость загрузки данных. Кроме того есть возможность и даже необходимость устанавливать в оболочку Джета подпрограммы защиты, атаки или дополнительных умений вроде увеличения силы прыжка, дополнительных примочек к оружию, сканера программ, антивируса. Для их установки в каждой системе доступно определенное количество слотов, и чтобы установить больше программ, надо периодически их оптимизировать от бета до голд-версии. Подпрограммы в любой момент можно перегруппировать в зависимости от ситуации. Также следует следить за вирусами, которые, попав на одну программу, вскоре поразят соседние, нарушив их работу, что скажется на процессе игры. Оружие может начать произвольно переключаться, сканер будет выдавать абракадабру, защитные программы снизят свою эффективность.

Свою толику виртуальной радости Джету доставят многоплановые миссии и противники, стремящиеся эти миссии провалить. Программисты из Monolith дали игроку такую свободу, насколько это возможно в условиях линейных уровней. Для реализации поставленной задачи зачастую приходится выполнить энное число условий, которые, как правило, сходятся воедино в конце. А отдельные части финального решения, будь то отрывки наследственного кода программы Tron или банально какие-нибудь кнопки или рычаги, которые следует нажать в определенной последовательности, почти всегда лежат на разных локациях, между которыми можно свободно перемещаться. При этом решать головоломки приходится со всей возможной ловкостью, скоростью и точностью действий. Воистину, эта игра создана программистами для программистов, души не чающих в сопод-чиненных условиях выполнения финальной задачи. Вам еще мало? Получите на здоровье ловкий ИИ и разноплановых противников, умеющих работать в команде, вызывать подмогу и уклоняться от атак. Особенно эффектно смотрится работа местного антивирусного спецназа — этакий прототип знаменитых своим интеллектом солдат из боевика F.E.A.R., выпущенного монолитовцами спустя два года.

Разбавляют все это периодически появляющиеся соревнования на световых мотоциклах — весьма занятное развлечение, подлинную суть которого можно ощутить, сыграв с друзьями в мультиплеере, имеющем, кроме того, и обычные шутерные режимы.

Еще одно неоспоримое достоинство TRON 2.0 — великолепный графический стиль, удачно перенятый от фильма-первоисточника. За счет своей векторности и вездесущего неона картинка в некотором роде не подвержена старению. Даже решив пройти игру спустя девять и более лет, вы не раз поймаете себя на том, что любуетесь созданным виртуальным миром. Красочные спецэффекты, использование бампмэппинга и системы частиц вместе с отличной анимацией движений помогут поверить в происходящее на экране. Да и сами персонажи, благодаря отличной для того времени лицевой анимации, смотрятся живо, и их чувствам действительно веришь.



Тяжела и неказиста жизнь простого программиста. TRON 2.0 — один из немногих, если не единственный, проект, в котором игрок может почувствовать себя действительно «в компьютере», посмотреть на тех самых «человечков», заставляющих его любимые игры работать, музыку звучать, а текст появляться на экране. И лишний раз задаться вопросом: а как это у них получается все через «10101011»?

MDL

Директор — ДЫДЫШКО Артем Вячеславович
Шеф-редактор — ИВАНЕЙКО Станислав Владимирович.



Учредитель и издатель — частное предприятие «Виртуальные радости».
Рег. св. №237 выдано Министерством информации РБ 15.02.2012 г.
Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь, 220007, г. Минск, пер. Проездной, 3-1. Тел. (017) 217-43-15.
E-mail: vr@vrgames.by.

Подписано в печать 5.09.2012 в 21.30.
Тираж 7066 экз.
Заказ № 4027.
Цена договорная.

Отпечатано в типографии республиканского унитарного предприятия «Издательство Белорусский Дом печати», Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79.
ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12